DOCUMENT RESUME

ED 376 956 PS 022 763

AUTHOR	Oberlander, June R.
TITLE	Despacio y constantemente, preparenme: El Libro de Instrucciones que Crece con su Nino(a). Un Manual para los Padres y las Madres para Ninos desde el Nacimento hasta la Edad de 5 Anos (Slow and Steady, Get Me Ready: The How-To-Book that Grows with the Child. A Parents' Handbook for Children from Birth to Age 5).
REPORT NO	ISBN-0-9622322-4-6
PUB DATE	94
NOTE	345p.; A Spanish-language version of ED 332 802. For other related documents, see PS 022 758, and PS 022 760-761.
AVAILABLE FROM	Bio-Alpha, Inc., P.O. Box 7290, Fairfax Station, VA 22039-1790.
PUB TYPE	Guides - Non-Classroom Use (055)
LANGUAGE	Spanish
EDRS PRICE	MF01 Plus Postage. PC Not Available from EDRS.
DESCRIPTORS	Child Development; *Home Programs; Individual Development; *Infants; *Learning Activities; Parent Materials; Parents as Teachers; Play; Preschool Children; Preschool Education; School Readiness; Teaching Methods; *Toddlers
IDENTIFIERS	*Developmentally Appropriate Programs

ABSTRACT

This Spanish-language handbook, which was written by a retired kindergarten teacher with over 25 years of experience, is intended to help parents and caregivers prepare their child for formal schooling. It describes 260 learning activities, each based on a different developmental concept, and most requiring materials usually found in the home. An activity is provided for each week of the child's life from birth through the fourth year. The activity guides include statements of the ways in which the activity promotes growth in different areas of development. Suggestions for implementing the activities are outlined in the preface. (HTH)

****
* Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made *
* from the original document. *
****

ED 376 956

SLOW AND STEADY, GET ME READY
DESPACIO Y CONSTANTEMENTE, PREPARENME

El Libro de Instrucciones que Crece con su Niño(a)

U.S. DEPARTMENT OF EDUCATION
Office of Educational Research and Improvement
EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)
☒ This document has been reproduced as received from the person or organization originating it.
☐ Minor changes have been made to improve reproduction quality.
• Points of view or opinions stated in this document do not necessarily represent official OERI position or policy.

June R. Oberlander

Incluye Indicaciones para Dilemas de Conducta

"PERMISSION TO REPRODUCE THIS MATERIAL IN OTHER THAN PAPER COPY HAS BEEN GRANTED BY
Clyde G. Oberlander
TO THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)"

260 Actividades Semanales para el Desarrollo Desde el Nacimiento Hasta la Edad de 5 Años

PS 022763

BEST COPY AVAILABLE

Puesto que los Niños no Vienen con Instrucciones, Pruebe Estas:

El libro **"DESPACIO Y CONSTANTEMENTE, PREPARENME"** da a los padres un contorno para la edad aproximada en que un(a) niño(a) estará listo(a) para aprender cosas específicas. Enriquece el vínculo entre los padres y los hijos mediante la inter-acción estrecha.

Las Actividades del Libro Ayudan a los Infantes a Desarrollar:

* Interés en inter-acción con otros
* Comienzo de la habilidad de escuchar
* Percepción táctil y sensitivo-motora
* Estimulación visual
* Conocimiento de las partes del cuerpo
* Conciencia del espacio
* Habilidad para agarrar un objeto
* Habilidades motoras sencillas, finas y gruesas
* Solución de problemas sencillos

Los Niños de un Año Pueden Desarrollar:

* Coordinación entre el ojo y la mano
* Capacidad de seguir indicaciones sencillas
* Enriquecimiento del vocabulario y del lenguaje
* Conciencia de izquierda y derecha
* Habilidades motoras finas y gruesas
* Solución de problemas sencillos
* Habilidades auditivas sencillas
* Habilidades visuales sencillas
* Conocimiento de formas y tamaños
* Confianza e independencia

Los Niños de Dos Años Pueden Desarrollar:

* El conocimiento de las distintas formas
* Habilidad para comparar (ej., cuadros, colores y formas
* Extracción de recuerdos de la memoria
* El deseo de ayudar
* Conocimiento de semejanzas y diferencias
* Comprensión de obediencia y responsabilidad
* Enriquecimiento de vocabulario y lenguaje
* Solución de problemas sencillos
* Habilidades motoras sencillas, finas y gruesas
* Confianza e independencia

Los Niños de Tres Años Pueden Desarrollar:

* Libertad de expresión y desempeño de papeles
* Habilidad para razonar y resolver problemas
* Capacidad de seguir instrucciones
* Conocimiento de las letras
* Habilidades visuales
* Habilidades auditivas
* Habilidades motoras finas y gruesas
* Enriquecimiento del vocabulario y del lenguaje
* Habilidades numéricas sencillas
* Confianza e independencia

Los Niños de Cuatro Años Pueden Desarrollar:

* El conocimiento de los números
* El conocimiento de decir la hora
* Una comprensión mejor de las letras y de sus sonidos
* La habilidad de elaborar formas, letras y números
* Capacidad para razonar y asociarse
* El conocimiento de las secuencias y las pautas
* Enriquecimiento de la habilidad de escuchar, del vocabulario y del lenguaje
* Creatividad y libertad de expresión
* Habilidades motoras finas y gruesas
* Confianza e independencia

Proporciona 5 anõs de actividades por un costo de menos de dos centavo al dìa.
Ahorra dinero al emplear materiales caseros para las actividades.

¡Lo mejor que Ud. puede invertir en sus niños es su tiempo!

Despacio y Constantemente,

Prepárenme

Despacio y Constantemente,

Prepárenme

Un Manual para los Padres y las Madres

Para Niños desde el Nacimiento hasta la Edad de 5 Años

Autora: June R. Oberlander

Ilustraciones por: Dra. Barbara Oberlander Jansen

Editores: Bio-Alpha, Incorporated
P.O. Box 7190
Fairfax Station, VA. 22039

Primera Edición en Español

Copyright 1988, 1989, 1992 and 1994 by June R. Oberlander.
Propiedad literaria registrada en 1988, 1989, 1992 y 1994 por June R. Oberlander.

DESPACIO Y CONSTANTEMENTE, PREPARENME (LIBRO) ISBN 0-9622322-4-6

DESPACIO Y CONSTANTEMENTE, PREPARENME (VIDEO) ISBN 0.9622322-5-4

PARAMETROS MENSURABLES PARA PERFILAR EL DESARROLLO DEL NIÑO ISBN 0-96222322-6-2

All Righs Reserved. This book is protected by copyright. No part of it may be duplicated or reproduced in any manner without written permission from the publisher.

Todos los derechos reservados. Este libro está protegido por la Ley de la Propiedad Intelectual (Copyright). Ninguna parte del mismo puede ser duplicada ni reproducida de ningún modo sin autorización por escrito de los editores.

Printed in the United States of America
Impreso en los Estados Unidos de América

Revised Edition
Edición Revisada

Editor: Clyde G. Oberlander, ISBN Propiedad Literaria 1994

Publicista: Bio-Alpha, Incorporated
P.O. Box 7190
Fairfax Station, VA. 22039
Teléfono: (703) 323-6142

Reconocimientos

En este momento quiero expresar mi gratitud a mis amigos, antiguos colegas de la enseñanza, mis hijos y mi esposo, que me dieron el ánimo para terminar este gran reto.

Sin la fe y apoyo constantes de mi esposo para mí, yo no habría tenido la motivación para desarrollar este libro, para que mis hijos lo usen con sus hijos.

Prefacio

Una Nota Especial para los Lectores de Este Libro

Este manual fué redactado primordialmente para cerrar la brecha entre el hogar y la escuela. Contiene actividades semanales para corresponder a las pautas de desarrollo de cada grupo de edad, desde el nacimiento hasta la edad de cinco años. Hay 260 actividades consecutivas que usan primordialmente artículos hogareños como materiales. Las indicaciones explícitas fueron redactadas en idioma lego para asegurarse de que las personas que usen este libro comprendan DE QUE MODO ponen en práctica cada actividad. Una breve evaluación sigue a cada experiencia, de modo que la persona sepa cuál debe ser el resultado deseado de cada actividad. Algunas actividades pueden parecer semejantes, pero el concepto propuesto para cada actividad es diferente. El título de la actividad semanal y la evaluación de cada una deberían aclarar cualquier confusión.

El sexo se enfoca alternativamente a base anual durante los cinco años para que cada año completo fluya constantemente en una pauta. Así las Partes I, III y V están dirigidas a los varones, y las Partes II y IV a las niñas.

Este libro contiene actividades de sentido común. Muchos de estos conceptos y habilidades fueron enseñados originalmente por abuelos que vivían en el hogar. Sin embargo, la sociedad ha cambiado. Muchas madres trabajan fuera del hogar y pocos abuelos viven con sus hijos adultos. Por lo tanto, muchos abuelos no tienen el privilegio de exponer a sus nietos a los muchos conceptos básicos del aprendizaje que son tan necesarios para que un niño llegue a estar bien preparado antes de ingresar a la escuela.

Hay padres y madres que tratan de enseñar conceptos o habilidades demasiado temprano y así desilusionan al niño. Puede que presenten otros conceptos demasiado tarde o de ningún modo; por lo tanto, estos padres han perdido la ocasión óptima de enseñar estos conceptos. Los estudios recientes han confirmado que la estimulación muy temprana en los niños pequeños les da un enfoque enriquecido al aprendizaje que produce mejores alumnos en la escuela, pero debe hacerse en la época adecuada.

Como maestra jubilada de kindergarten con más de veinticinco años de experiencia, sé que muchas brechas del aprendizaje pueden evitarse si los niños están sujetos a experiencias breves, estimulantes y retadoras a la edad y al nivel de desarrollo adecuados. Los conceptos básicos son más difíciles para que los niños los aprendan en la escuela, porque pueden haber sufrido brechas en el aprendizaje para el desarrollo en sus casas.

Mi hija y mi nuera me instaron a proporcionar actividades para usarlas con sus niños pequeños, de cinco y dieciocho meses respectivamente. Ellas querían una guía en secuencia que explicara COMO poner en práctica las actividades, ya que ningún libro parecía contener lo que ellas deseaban.

Me sentí inspirada para escribir este libro a fin de estar segura de que mis nietos estuvieran expuestos a una variedad de experiencias enriquecedoras que les estimularan y desafiaran mediante actividades de juego importantes. El juego es el trabajo de un niño. Debe alimentársele y orientársele hábilmente con amor y paciencia.

Espero sinceramente que mi libro ayude a los padres y las madres jóvenes, al personal de las guarderías infantiles, a las crianderas y a toda persona que atienda a niños pequeños, para satisfacer las necesidades de los niños de hoy, que serán nuestros dirigentes del mañana.

He aquí algunas recomendaciones para ayudar a llevar a la práctica este manual:

* Lea completamente una actividad semanal que sea adecuada para la edad del niño.

* Asegúrese de que Ud. entiende el fin propuesto de la actividad.

* Recoja y reúna los materiales necesarios.

* Decida de qué modo Ud. se propone llevar la actividad a la práctica.

* Tenga lápiz y papel listos para anotar cualesquiera observaciones, añadiduras o comentarios referentes a la actividad y a las reacciones del niño.

* Revise la evaluación breve de cada actividad y evalúe el adelanto del niño.

* Efectúe una actividad cuando el niño parezca estar listo. Puede que no sea a la misma hora cada día.

* Evite demasiada estructuración, pero sea constante. El sólo hacer una actividad de vez en cuando puede resultar ineficaz.

* Recuerde: Al nacimiento, un niño comienza con un espacio de tiempo para la atención casi inexistente, que gradualmente se extiende a un aproximado de 15 segundos durante los primeros meses. Después, el espacio de atención aumenta lentamente. A la edad de cuatro años, puede que el niño sólo sea capaz de dedicarse a una actividad durante breve tiempo. Todo depende del niño. Con orientación y paciencia, el espacio de atención puede aumentarse.

* Repita la misma actividad semanal o repita otras actividades recomendadas previamente durante una semana dada. La repetición es muy importante.

* Detenga una actividad cuando el niño parezca estar desinteresado, desilusionado o falto de atención. Registre esta actividad y pruébela de nuevo después. Siéntase libre de alterar las recomendaciones para cumplir con las necesidades del niño.

* Evite presentar las actividades demasiado pronto. Espacie las actividades lenta y continuamente a medida que Ud. realice constantemente las actividades recomendadas con el niño.

Lenta y continuamente, el niño estará listo.

Nota: La autora y el editor no son responsables por cualquier lesión o muerte sufridas debido al uso incorrecto de los materiales y las instrucciones recomendados. Como sucede con todas las actividades relacionadas con los niños, los materiales deben escogerse con atención cuidadosa a la seguridad del niño; la supervisión de los adultos es indispensable.

Indice de Materias

Parte I		Página
Introducción:	Desde el Nacimiento a la Edad de 1 Año. . . .	1
Semana 1	Mover las Partes del Cuerpo	2
Semana 2	Reacción a la Luz	3
Semana 3	Mover un Objeto	4
Semana 4	Hacer un Gimnasio para la Cuna.	5
Semana 5	El Espejo y el Péndulo.	7
Semana 6	La Pelota de Calcetín	8
Semana 7	Reacción a un Sonajero.	9
Semana 8	Conocimiento.	10
Semana 9	Inter-acción con su Bebé con Entendimiento. .	11
Semana 10	Actividades de los Músculos Grandes	13
Semana 11	Coordinación entre el Ojo y la Mano	14
Semana 12	Observación de Distintas Caras.	15
Semana 13	La Observación de la Cara	16
Semana 14	La Posición del Estómago y el Movimiento Libre	17
Semana 15	Escuchando los Sonidos.	18
Semana 16	Desarrollo del Agarre y Coordinación entre el Ojo y la Mano.	19
Semana 17	Escuchar y Hacer.	20
Semana 18	Versos para la Guardería Infantil	21
Semana 19	Alcanzar para Agarrar	22
Semana 20	Más Conocimiento de las Manos	23
Semana 21	Conocimiento de los Dedos de las Manos. . . .	24
Semana 22	Conocimiento de los Dedos de los Pies	25
Semana 23	Movimiento para Agarrar	26
Semana 24	Soltar y Caer	27
Semana 25	Escuchar los Sonidos.	28
Semana 26	Tirando la Pelota de Calcetín	29
Semana 27	Tirar la Pelota hacia Arriba y Observar . . .	30
Semana 28	Conocimiento de los Pies.	31
Semana 29	Amontonar y Caer.	32
Semana 30	El Ruido del Papel.	33
Semana 31	Sacudir, Escuchar y Hallar.	34
Semana 32	Observar la Pelota.	35
Semana 33	El Tazón y el Rodar de la Pelota.	36
Semana 34	Los Tamaños	37
Semana 35	Haciendo Burbujas y Salpicando Agua	38
Semana 36	La Casa de la Caja de Zapatos	39
Semana 37	Los Cuadrados para Palpar	40
Semana 38	El Espejo Mágico.	41
Semana 39	Las Caras	42
Semana 40	Moverse y Rodar	43
Semana 41	Introducir.	44
Semana 42	Déjelo Caer en un Recipiente.	45
Semana 43	Halar y Soltar.	46
Semana 44	Nombrar y Encontrar	47
Semana 45	¿Cuál Mano?	48
Semana 46	Escuchar y Hacer Más.	49
Semana 47	Ordenar y Hacer	50
Semana 48	¿Dónde Pertenece?	51
Semana 49	Señálelo.	52
Semana 50	Sonidos Hogareños	53
Semana 51	Voltear	54
Semana 52	Dentro y Fuera.	55

Indice de Materias

Parte II		Página
Introducción:	Desde la Edad de 1 Año Hasta la de 2 Años	56
Semana 1	El Juego de la Cara y la Cabeza.	57
Semana 2	Los Carreteles	59
Semana 3	Recoger.	60
Semana 4	Recipientes y Tapas.	61
Semana 5	Juguemos a la Pelota	62
Semana 6	Vamos a Caminar.	63
Semana 7	Mírame	64
Semana 8	¿Qué Hizo ese Sonido?.	66
Semana 9	¿Qué Hay Fuera?.	67
Semana 10	¿Qué Está Moviéndose?.	68
Semana 11	¿Qué Puedo Oler?	70
Semana 12	Vamos a Pescar	71
Semana 13	¿Puedo Vestirme Yo Misma?.	72
Semana 14	Explorando con Tierra, Arena o Arroz	73
Semana 15	Mi Nueva Casa.	74
Semana 16	Música con una Banda de Ritmo.	75
Semana 17	Explorando con Agua.	76
Semana 18	Póngalo a Través de la Ranura o el Agujero	77
Semana 19	El Pintar con los Dedos Puede ser Divertido.	78
Semana 20	Pintando con una Brocha.	79
Semana 21	Dentro - Fuera	80
Semana 22	En lo Alto y en lo Bajo de la Escalera	81
Semana 23	Exploración Hogareña con Arcilla	82
Semana 24	Acertijos de Cartón.	83
Semana 25	Echando Objetos Pequeños en una Botella.	84
Semana 26	Puedo Llevar una Bandeja	85
Semana 27	Ponga el Pez en el Bote.	86
Semana 28	¿Dónde Está el Cuarto?	87
Semana 29	Grande y Pequeño	88
Semana 30	Los Escalones.	89
Semana 31	Pintando con Esténcil Arriba y Abajo	90
Semana 32	Impresión de Vegetales	91
Semana 33	Este Lado, Aquel Lado.	92
Semana 34	Poner y Quitar	93
Semana 35	Torre de Pajillas y Carreteles	94
Semana 36	Métalo en la Caja.	96
Semana 37	La Horquilla de Ropa	97
Semana 38	Sacudir y Hallar	98
Semana 39	Flores en la Cesta	99
Semana 40	Perforar e Imprimir.	100
Semana 41	Recoger y Devolver	101
Semana 42	Rásguelo	102
Semana 43	Cazuelas y Tapas	103
Semana 44	Diversión con un Embudo.	104
Semana 45	El Botón Grande.	105
Semana 46	Dóblelo.	106
Semana 47	Halle y Toque.	107
Semana 48	El Gotero de Medicina.	108
Semana 49	Botón, Cremallera, Broche, Velcro.	109
Semana 50	Escuchar y Dibujar	110
Semana 51	Abrir y Cerrar	111
Semana 52	Encuéntreme.	112

Indice de Materias

Parte III		Página
Introducción:	Desde la Edad de 2 Años Hasta la de 3 Años.	113
Semana 1	Humpty Dumpty	114
Semana 2	Jack in the Box (Juanito en la Caja).	116
Semana 3	La Parte Superior y la Parte Inferior	118
Semana 4	Grande y Pequeño.	119
Semana 5	Tirar en la Tina.	120
Semana 6	Hagamos un Collar	121
Semana 7	La Caminata de las Cajas.	122
Semana 8	Mi Nombre	123
Semana 9	¿Qué Color Llevo?	124
Semana 10	Movimiento de las Manos y de los Dedos.	125
Semana 11	Brincar y Saltar.	126
Semana 12	Mi Familia.	127
Semana 13	Puedo Pintar.	128
Semana 14	Los Animales de la Granja	129
Semana 15	Póngalo en una Línea.	130
Semana 16	Jack Be Nimble (Juanito, Sé Agil)	131
Semana 17	Diversión con la Bolsa para Palpar.	132
Semana 18	Los Tres Osos	133
Semana 19	Comparación de Calcetines	134
Semana 20	Delinée la Forma.	136
Semana 21	Arriba y Abajo.	137
Semana 22	¿Qué Va en la Gaveta?	139
Semana 23	El Balanceo	140
Semana 24	Espío lo Rojo, Espío lo Azul.	142
Semana 25	La Máquina de Lavar	143
Semana 26	Deslizarse y Rodar.	145
Semana 27	Puedo Vestirme Sólo	146
Semana 28	Dando Palmadas con las Manos.	147
Semana 29	La Rodada de los Carreteles	148
Semana 30	El Aro del Colgador de Ropa	149
Semana 31	Caminando por la Escalera	150
Semana 32	Huevos en la Caja 1-2-3	151
Semana 33	Frutar para Ver, Palpar, Oler y Gustar.	152
Semana 34	La Caminata de Dos Pasos.	154
Semana 35	Alto y Bajo	156
Semana 36	¿Está Caliente o Frío?.	157
Semana 37	A Través del Túnel.	158
Semana 38	Pequeño y Grande.	159
Semana 39	En la Bolera.	160
Semana 40	Halando el Plato de Papel	161
Semana 41	El Niñito Azul.	162
Semana 42	Comparación de Hojas.	163
Semana 43	Colóquelo Encima o Debajo	164
Semana 44	¿A Qué Distancia Puedo Tirar?	165
Semana 45	Mi Libro de Colorear.	166
Semana 46	Las Pertenencias.	168
Semana 47	¿Cuál es su Uso?.	169
Semana 48	Los Alimentos, los Ordinales y el Comer	170
Semana 49	Empujando los Pies.	171
Semana 50	Diversión con la Secuencia.	172
Semana 51	Caminando de Puntillas.	173
Semana 52	Piezas de Colores	174

Indice de Materias

Parte IV		Página
Introducción:	Desde la Edad de 3 Años hasta la de 4 Años. .	175
Semana 1	El Rebote de la Pelota.	176
Semana 2	Diversión con Saltos Tempranos.	177
Semana 3	Martillar, martillar, martillar	178
Semana 4	Movimientos de los Animales	179
Semana 5	Comparación de Fotografías.	181
Semana 6	Pez de Colores.	182
Semana 7	Subir y Bajar	184
Semana 8	La Línea de Obstáculos.	185
Semana 9	El Día y la Noche	186
Semana 10	Las Tijeras	187
Semana 11	Yo.	189
Semana 12	El Círculo y el Cuadrado.	190
Semana 13	Acierte o Falle	191
Semana 14	La Hilera de Perforaciones.	192
Semana 15	Nombre al Sonido.	193
Semana 16	Escuche y Dibuje un Libro	194
Semana 17	¿Adivine Qué?	196
Semana 18	Crear con Precinta.	197
Semana 19	Diversión al Saltar	198
Semana 20	¿Dónde Pertenece?	199
Semana 21	Pintura de Impresión.	200
Semana 22	Tuercas y Tornillos	201
Semana 23	Vertiendo	202
Semana 24	Charla sobre Dinero	203
Semana 25	¿Cuál Huevo Es?	205
Semana 26	Dos Partes Forman un Todo	206
Semana 27	Dentro y Fuera de la Caja	207
Semana 28	Conectar y Desconectar.	208
Semana 29	Rasgando Tiras.	209
Semana 30	Tres Triángulos	211
Semana 31	Los Aros.	213
Semana 32	Las Formas de los Pies.	214
Semana 33	¿A Qué Sabe?.	216
Semana 34	Clasifique los Cubiertos.	217
Semana 35	Hundirse o Flotar	218
Semana 36	La Canción del Alfabeto	219
Semana 37	Comparación de Materiales	221
Semana 38	Diversión con Sombras	222
Semana 39	Diversión al Galopar.	224
Semana 40	Trace las Formas.	225
Semana 41	Puedo Hacerlo	226
Semana 42	Dóblelo y Descubra.	228
Semana 43	Diversión con Imanes.	230
Semana 44	Sí o No	231
Semana 45	El Peloteo de los Ganchos de Ropa	232
Semana 46	Escuche y Muévase	233
Semana 47	¿Qué Falta?	234
Semana 48	Dígame Cómo	235
Semana 49	Las Familias.	236
Semana 50	La Diversión con el Juego del "Saltaperico" .	238
Semana 51	Termínelo	240
Semana 52	Las Acciones.	241

Indice de Materias

Parte V		Página
Introducción:	Desde la Edad de 4 Años Hasta la de 5 Años. .	242
Semana 1	Jugando con Formas.	243
Semana 2	La Caja de Tarecos.	245
Semana 3	Una Docena.	246
Semana 4	La Correspondencia.	247
Semana 5	Letras y Líneas	248
Semana 6	Coser es Divertido.	250
Semana 7	El Teléfono	251
Semana 8	Más Sobre Mí.	253
Semana 9	Diversión con la Letra Aa	254
Semana 10	Rebotando la Bb	256
Semana 11	Cc, Cc, Cc.	258
Semana 12	El Dado	260
Semana 13	El Elefante en una Cesta.	262
Semana 14	La Flauta	264
Semana 15	Las Gafas "Goo Goo"	266
Semana 16	El Juego de las Habas	268
Semana 17	La Iguana	270
Semana 18	Juanito en la Caja.	272
Semana 19	El Kiosko	273
Semana 20	Diversión con un "Lollipop" (Paleta dulce). .	275
Semana 21	Mis Mitones	277
Semana 22	La Noche.	279
Semana 23	El Octopo o Pulpo	281
Semana 24	La Jarra de Pepinos Encurtidos.	283
Semana 25	Mi Quitasol	285
Semana 26	El Resonador o Cohete	286
Semana 27	Haga una Serpiente.	288
Semana 28	El Tenedor.	290
Semana 29	Las Uvas.	292
Semana 30	La Vasija Bonita.	293
Semana 31	El "Wafle".	294
Semana 32	El Xilófono Musical	296
Semana 33	El Yelmo o Casco.	298
Semana 34	Los Zapatos	300
Semana 35	La Escritura con los Dedos.	302
Semana 36	Las Etiquetas	304
Semana 37	Más Pelota.	305
Semana 38	Más Acciones.	306
Semana 39	Escuche y Nombre.	307
Semana 40	Saltando la Cuerda.	308
Semana 41	Palpe y Diga.	309
Semana 42	Los Alimentos	310
Semana 43	Saltando a Distancia.	311
Semana 44	Numere las Escaleras y Cuéntelas.	312
Semana 45	El Reloj.	314
Semana 46	Las Pautas.	316
Semana 47	Acertijos de Cuadros.	318
Semana 48	Mi Nombre	319
Semana 49	Escuche	320
Semana 50	Las Ropas	321
Semana 51	Acciones con el Abecedario.	323
Semana 52	La Bolsa Viajera.	324

Indicaciones para Resolver Los Dilemas de la Conducta

Estas indicaciones se han diseñado para los padres de niños pequeños que son lo suficientemente crecidos como para comprender las reglas. Los padres aprenden a medida que crían a sus hijos. Por lo tanto, es útil el estar al tanto de las características, la conducta y el desarrollo de los niños pequeños. La paternidad es una tarea retadora pero recompensadora. Al tratar con un niño pequeño, aprenda a controlar sus emociones y abstenerse de castigarlo, si es posible, hasta que haya puesto a prueba las siguientes recomendaciones para calmarse.

Si Ud. se siente desilusionado(a):
- Piense en algo que le guste y descríbalo en su mente.
- Aspire profundamente y suelte el aire lentamente.
- Aspire profundamente varias veces mientras cuenta lentamente hasta diez.
- Trate de encontrar un lugar tranquilo y descanse hasta que se haya calmado.
- Puede ayudar el compartir la preocupación por la conducta de su hijo(a) con otra persona.

Solución del Problema:
- ¿Cuál es el problema?
- ¿Cuáles son algunas ideas para resolver el problema?
- ¿Cuál idea parece la mejor para ponerla en práctica?
- Pruebe la idea seleccionada y vea si funciona.
- Si no funciona, escoja otra idea y póngala a prueba.

Para orientar a un niño pequeño, haga contacto visual mientras presente una norma, calmada pero enfáticamente. Instruya al niño que repita la nueva norma para asegurarse de que la oyó. Las normas deben ser razonables y poder cambiarse si es necesario, pero los niños pondrán a prueba a sus padres en todas las etapas del desarrollo. Manténgase en calma y aclare sus valores al niño. Muestre interés, amor, elogio y, sobre todo, sea constante para seguir las normas que Ud. haya establecido.

Si la situación con un niño pequeño exige modificación inmediata de la conducta, los siguientes dilemas de conducta, usando ideas del libro "Despacio y Constantemente, Prepárenme" pueden ayudar a cambiar la conducta del niño. Quizás le motive a Ud. el pensar en otros modos de cambiar y modificar la conducta del niño. Estas soluciones recomendadas para los dilemas se pueden adaptar para cualquier niño de edad pre-escolar.

Los dilemas se relacionan alfabéticamente con el nombre de la actividad y el número de la página.

Dilema de las Horas de Siesta y de Retirarse a Dormir

Su niño se resiste o llora a estas horas, aunque es aparente que está cansado y necesita descansar. ¿Qué puede Ud. hacer? Refiérase a la página 173, actividad titulada Caminando de Puntillas. Recomiende calmadamente al niño que se imagine que es un ratón y que esté muy callado para no despertar al pretendido gato dormido. Empiece a cantar: "Tippy, Tippy, Tiptoe" y dígale que camine de puntillas detrás de Ud. mientras Ud. camina de puntillas por toda la casa y llega al cuarto del niño. Anime al niño a meterse en la cama muy calladamente para que el gato no lo oiga. Recuérdele al niño que se esté muy callado, o molestará al gato.

El Dilema del Alborotado, Ruidoso e Hiperactivo

Ud. ha tolerado el ruido y la conducta alborotada del niño. El necesita calmarse y Ud. necesita alivio para conservar su juicio. ¿Qué puede Ud. hacer? Refiérase a la página 75, actividad titulada Música de la Banda de Ritmo. Anime al niño a desviar su energía y usar sus manos para dar golpes rítmicos en sus muslos, o use una cuchara de madera para hacerlo en una caja o una lata de café, como se recomienda. Esto debería controlar por último la conducta abierta y el ruido incontrolable. Las páginas 143, 173, 178 y 185 le darán otras ideas en cuanto al modo de controlar esta clase de conducta. El dar saltos en la casa puede controlarse empleando las actividades de las páginas 116 y 131.

El Dilema de las Mordidas

Algunos niños muerden a las personas en defensa propia. ¿Qué puede hacer Ud.? Refiérase a la página 82, actividad titulada Exploración de la Arcilla Hogareña. Para cambiar la conducta negativa a positiva, dé al niño un pedazo de pan y anímelo a morderlo y ver la impresión que han dejado sus dientes, y permítale que se coma el pan. Use un pedacito de arcilla y pida al niño que haga impresiones profundas con un palito de "popsicle". La arcilla conserva la impresión, pero no puede sentir. Destáquele al niño que las personas sí pueden sentir y que las mordidas duelen y dejan una impresión en la piel. Pregunte al niño cuál de las tres él puede comer, la persona a la que mordió, el pan o la arcilla. Pídale también que recomiende otros modos para defenderse en vez de morder. Elógielo por cualquier reacción positiva y hable de las alternativas para defenderse que no sean morder.

El Dilema de los Creyones

Su niño ha encontrado un creyón y empezó a colorear todo lo que estaba a la vista -- las paredes, los muebles, el piso, etc. ¿Qué puede hacer Ud.? Refiérase a la página 166, actividad titulada Mi Libro para Colorear. Sugiérale calmadamente que haga un libro para colorear como se recomienda, pero permítale que escoja un creyón de cualquier color y dibuje lo que quiera en cada página. Elogie al niño por usar el creyón correctamente. Dígale que los creyones han de usarse para dibujar y colorear en el papel y que las paredes, los muebles y el piso, etc., ya están coloreados y adornados.

El Dilema de Llorar

Su niño ha estado llorando durante algún tiempo para salirse con la suya y Ud. está perdiendo la paciencia. ¿Qué puede Ud. hacer? Pruebe la actividad del Espejo Mágico en la página 41. Mire a través del espejo y nombre los objetos que estén visibles en el aposento, incluyendo al niño. Continúe haciendo esto e incluya el nombre del niño usando un tono de voz calmado con buena inflexión. El niño puede llegar por último a estar interesado por nombrar lo que Ud. nombrará a continuación y olvidarse de llorar. Invite al niño a nombrar objetos mirando a través del espejo mágico. Las páginas 15 y 16 pueden darle ideas adicionales.

El Dilema Destructivo

Su niño de 1 años tiene un caso temprano de los "dos terribles". Está inclinado a destruir su alimento, sus juguetes y la casa de Ud. ¿Qué puede hacer Ud.? Refiérase a la actividad titulada Rásquelo, que se encuentra en la página 102 y vuelva al niño destructor hacia algo que pueda destruir en la realidad. Ud. ha desviado su atención de otras cosas y puede usar esta actividad para enfatizar el trabajo muy práctico de limpiar.

El Dilema de la Desobediencia

El niño conoce la norma de que debe obedecer a sus padres o a la persona que le atiende, pero se rebela premeditadamente. ¿Qué puede hacer Ud.? Sin regañar al niño, ordénele que vaya a su cuarto y piense sobre la norma. Si se niega a ir, cárguelo con calma y llévelo a su cuarto. Dígale que a Ud. le gustaría leer o jugar algún juego con él cuando esté listo. Déjelo en el aposento cerrado brevemente hasta que Ud. crea que se ha calmado. Entonces léale "María Tenía un Corderito" y hable del por qué al corderito no se le permitía estar en la escuela. Refiérase a la actividad Escuche y Muévase de la página 233, o elabore algunas órdenes suyas y elogie al niño por seguir sus "órdenes presuntas".

El Dilema de Tirar la Puerta con Fuerza

Su niño ha descubierto el hábito perturbador de tirar la puerta. El trata de cerrarles la puerta a Ud. y a los amigos de él. ¿Qué hacer? Antes de que Ud. pierda una pertenencia, pruebe la actividad titulada Abrir y Cerrar en la página 111. Esta actividad dirige a su niño hacia las funciones de la puerta y lo aleja de la diversión del ruido que hace al tirarla. Hace énfasis, de modo práctico, sobre las muchas clases de puertas y permite al niño algunas oportunidades de cerrar y abrir la puerta con seguridad.

El Dilema de Cortar las Flores

Su niño ha desarrollado súbitamente una pasión por las flores. De modo que las corta todas indiscriminadamente -- los tulipanes del vecino y los dientes de león del jardín de Ud., lleno de yerbas. ¿Qué puede hacer Ud.? Pruebe la actividad titulada Las Flores en la Cesta de la página 99 y enséñele las partes de la flor así como alguna distinción acerca de las que corta.

El Dilema de Jugar con los Alimentos

Su niño juega con el alimento en vez de comerlo y Ud. cree que él debe comer por lo menos un bocado de cada uno que se le sirve. Ninguna otra cosa que Ud. haya probado ha tenido éxito. ¿Qué puede hacer Ud.? Pruebe la actividad Alimentos, Ordinales y Comidas de la página 170. Su niño puede reaccionar porque él, sin duda, considerará que esto es un juego. La actividad titulada Los Alimentos, en la página 310, también puede ser útil.

El Dilema de Golpear

El golpear parece ser un juego del que su niño disfruta. Ud. le ha dicho que "pare", pero él continúa. ¿Qué puede Ud. hacer? Refiérase a la actividad titulada Acierte o Falle de la página 191 y permítale que golpee a la pelota en vez de a las personas.

El Dilema de las Luces Encendidas y Apagadas

Su niño desarrolla interés por encender y apagar las luces aunque Ud. le haya dicho que no lo haga. ¿Qué puede Ud. hacer? Refiérase a la actividad titulada Conectar y Desconectar de la página 208 y permítale encender y apagar las luces bajo la supervisión de Ud. en cada aposento. Esto debe ser suficiente para satisfacer su curiosidad. Además, la actividad de igual título de la página 93 puede usarse para desviar la atención del niño.

El Dilema de la Boca y los Objetos

Su niño parece llevárselo todo a la boca. No parece comprender la palabra "no". Ud. quiere rectificar esto. ¿Qué puede hacer Ud.? Antes que otra cosa, trate de refrenarse del uso excesivo de la palabra "no". Refiérase a la actividad titulada Sí o No de la página 231 o haga algunas declaraciones de "sí" y "no" propias de Ud., en las cuales pregunte al niño sobre sí mismo (por ejemplo: "¿Son tus ojos azules?" "¿Puedes correr?" etc.) Esto hará énfasis en que la palabra "no" debe usarse adecuadamente. Al

contestar que "sí" a algunas declaraciones, esto infiere que la palabra "no", no siempre está correcta.

El Dilema de Pellizcar

Su niño pellizca a las personas sin razón aparente y usa esta conducta reprensible como método de defensa propia para salirse con la suya. ¿Qué puede hacer Ud.? Involucre al niño en la actividad titulada La Presilla de Gancho para la Ropa que se halla en la página 97 y recálquele que el pellizcar a una persona duele. En vez de eso, él puede ejercitar sus dedos y sus manos y pellizcar con los ganchos para la ropa. Anime al niño a que recomiende otros modos para defenderse y lograr sus objetivos, en vez de pellizcar a las personas.

El Dilema de Tirar Piedras

Su niño está jugando con algunas piedrecitas y recoge un puñado o una sóla piedra y se la(s) tira súbitamente a otro niño. Su niño está tratando de desarrollar su habilidad de tirar y no tiene idea del daño que las piedras lanzadas pueden ocasionar. ¿Qué puede hacer Ud.? Infórmele inmediatamente a su niño sobre los efectos dañinos de las piedras lanzadas y ordénele que se dedique a otra actividad que sea segura. Para mejorar sus habilidades de lanzamiento, refiérase a la actividad titulada Tírelo en la Lata, que se halla en la página 120.

El Dilema de las Tijeras

Su niño encuentra unas tijeras y empieza a tratar de cortar todo lo que está a la vista. ¿Qué puede hacer Ud.? Refiérase a la actividad titulada Las Tijeras que se halla en la página 187 e instruya a su niño en el uso adecuado de las tijeras. Si su niño no está listo para cortar papel, refiérase a la actividad titulada Exploración de la Arcilla Hogareña que se halla en la página 82 y anime a su niño a cortar la arcilla que haya sido enrollada como "serpientes" delgadas. El niño puede también desarrollar sus habilidades de corte al recortar tiras de spaghetti cocinado. Estas actividades ayudarán a satisfacer su impulso de cortar.

Derrames y Salpicaduras

A su niño le fascinan los líquidos tales como el jugo o la leche que él pueda derramar, verter o salpicar en el piso de la cocina. ¿Qué puede hacer Ud.? Para enriquecer la experiencia de su niño con el llenado y el vertido, refiérase a la actividad titulada Diversión con un Embudo que se halla en la página 104 y a la actividad titulada Vertiendo en la página 202. Estas actividades enriquecerán la habilidad de su niño para sujetar una taza, disminuyendo así la cantidad de derrames sobre el piso de la cocina.

El Dilema de los Visitantes

Un niño está de visita y la coge con las chucherías de adorno que Ud. atesora. Este niño no ha aprendido a dejar las chucherías tranquilas. ¿Qué puede hacer Ud.? Refiérase a la actividad titulada La Caja de los Tarecos que se halla en la página 245 y dirija al niño a inspeccionar la caja "especial" de cosas interesantes que él puede examinar para satisfacer su curiosidad, dejando tranquilos de ese modo a sus adornos.

El Dilema del Arte en la Ventana Húmeda

Ud. acaba de lavar sus ventanas. La condensación se forma en una ventana y su niño descubre esto y empieza a pintar con los dedos. ¿Qué puede hacer Ud., aparte de decir que "no"? Refiérase a la actividad titulada Pintar con los Dedos Puede ser Divertido, que se halla en la página 78 y anime al niño a pintar con los dedos en el papel en vez de su ventana.

Parte I
(Desde el Nacimiento hasta la Edad de Un Año)

Introducción:

Los educadores están comenzando a creer que la estimulación temprana y constante es muy importante en el desarrollo de un(a) niño(a). Su bebé madurará con el tiempo y será capaz de realizar las actividades de habilidad básicas que se presentan en este libro. Sin embargo, si su bebé parece no reaccionar (no estar listo) para las actividades recomendadas, pruebe otra vez cada día. Sea constante y esté al tanto de que los bebés no son relojes. Ellos se desarrollan a ritmos diferentes y no necesariamente en los mismos aspectos a la misma edad.

Por otra parte, su bebé puede mostrar señales de reaccionar (de estar listo) para las actividades de habilidad en una época más temprana que las recomendadas. El presentar actividades de habilidad que sean un poco más adelantadas está bien, pero el adelantarse demasiado puede no ser lo mejor para su bebé. Al adelantarse demasiado, su bebé puede pasar por alto habilidades básicas que serían un cimiento para las actividades futuras del desarrollo.

El repetir las actividades es mucho más ventajoso. Mientras más repita un bebé las actividades, más seguro y responsivo será. Este es el cimiento del bebé para aprender. Se le llama "aprendizaje por repetición mecánica". Los procesos de pensar, razonar y asociar de un infante son muy inmaduros. El aprendizaje por repetición mecánica ayudará a desarrollar estas actividades hasta sus posibilidades más completas.

Las actividades de habilidad para el desarrollo de esta sección están diseñadas para ayudar a desarrollar el pensamiento, el razonamiento y la asociación. La clave para el aprendizaje de un bebé es la presentación y el desarrollo de habilidades en la oportunidad correcta. Una brecha en el aprendizaje y el desarrollo de un infante es lo que creen los educadores que ocasiona muchos problemas de aprendizaje y conducta en el hogar y en la escuela. Esa oportunidad óptima es de extremada importancia. Al niño debe alimentársele con amor, bondad y constancia. Las actividades recomendadas deben efectuarse en las oportunidades adecuadas durante el día. Una hora fija es demasiado regimentada y puede ocasionar ansiedad a la madre, al niño o a ambos. El modo de inter-actuar de una madre con su hijo(a) es muy importante. La buena inflexión de la voz con elogio, la constancia sin presión, la bondad y el amor, le permitirán a su hijo(a) crecer con una actitud positiva hacia sí mismo(a) y hacia su ambiente.

Nota: La autora y el editor no son responsables por cualquier lesión o muerte en que se incurra debido al uso incorrecto de los materiales y las instrucciones recomendados. Como sucede con todas las actividades relacionadas con los niños, los materiales deben elegirse con atención cuidadosa para la seguridad del niño; la supervisión de los adultos es indispensable.

Edad 0 - Semana 1

Mover las Partes del Cuerpo

Observe los movimientos de la cabeza del bebé. ¿Son vacilantes? Apóyela cuando el bebé no esté en una postura reclinada. Apoye la cabeza con un collarín, una manta, la mano, el regazo o el brazo en forma de cuna. ¿Da vuelta el bebé a su cabeza de un lado a otro? Si no, dele vuelta suavemente a la cabeza del bebé mientras se halle en una postura reclinada. Esto ayuda al bebé a estar al tanto de ambos lados de su cabeza.

Observe los movimientos de las manos del bebé. ¿Tiene el bebé un agarre firme? Deje que el bebé agarre y sostenga el dedo de Ud. El bebé está comenzando a reaccionar a otras personas mediante las sensaciones. El agarre es un reflejo pre-natal y se debilitará a medida que se desarrolle la coordinación del bebé entre el ojo y la mano. Cuando Ud. esté jugando con el bebé, o sosteniéndolo, ponga las palmas de las dos manos del bebé juntas. Esto ayuda a desarrollar una sensación y un conocimiento de ambos lados de su cuerpo.

Observe los movimientos de los brazos del bebé. Enderece el brazo izquierdo del bebé y advierta la reacción del bebé. Enderece el brazo derecho del bebé y advierta su reacción.

Observe las piernas del bebé. Enderece la pierna izquierda y advierta la reacción del bebé. Enderece la pierna derecha y advierta su reacción.

Observe los movimientos de los pies del bebé. Toque y sujete el pie izquierdo del bebé y advierta su reacción. Toque y sujete el pie derecho del bebé y advierta su reacción.

La actividad de esta semana es primordialmente para la observación de los movimientos y las reacciones de su bebé. Al tocar las partes del cuerpo de su bebé, Ud. está permitiéndole que esté débilmente consciente de su cuerpo mediante el sentido del tacto.

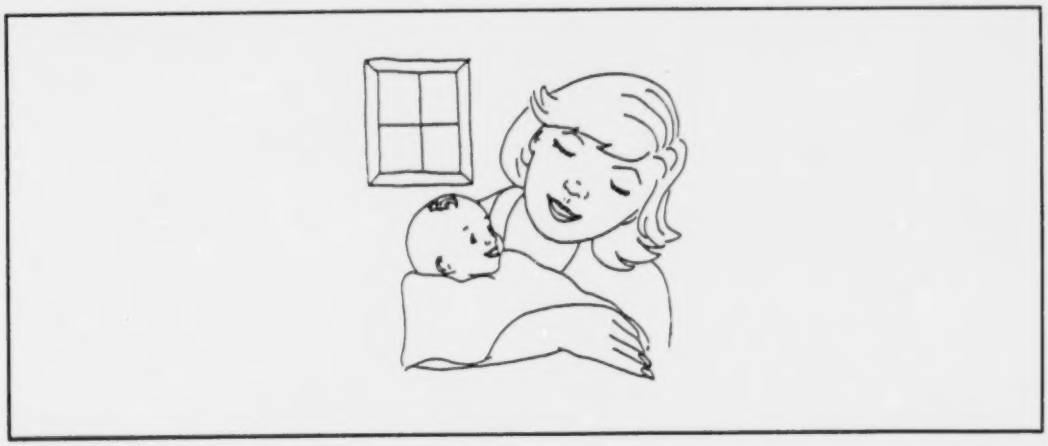
Envuelva al bebé firmemente en una frazada durante las primeras semanas de su vida. Durante nueve meses, el bebé ha estado enrollado. Esto hace que un bebé de esta edad se sienta seguro. Es como un capullo.

A medida que Ud. ejercite las partes del cuerpo de su bebé durante las primeras semanas, Ud. advertirá que el bebé extenderá sus brazos y piernas a medida que se ajusta a su nuevo ambiente. La envoltura firme de la frazada ya no será tan necesaria.

Háblele a su bebé. Use frases breves que reflejen la personalidad de usted. Cántele o tararéele a su bebé. Si Ud. prefiere no cantar ni tararear, use una caja de música o una tocadora de cintas de sonido y toque baladas suaves. Esto estimula el sentido auditivo de su bebé.

Edad 0 - Semana 2

La Reacción a la Luz



¿Cómo reacciona su bebé a la luz? Al nacer, un bebé es sensible a la luz y a los objetos brillantes y en movimiento, y reaccionará de costumbre volviendo la cabeza para seguir al estímulo. Los ojos del bebé pueden parecer como que están fuera de foco. Sin embargo, no hay por qué preocuparse. Abra las cortinas venecianas, levante los visillos o deje entrar la luz por una ventana. Advierta si la cabeza de su bebé se vuelve hacia la luz. Cierre las cortinas venecianas o los visillos y encienda una lámpara en el otro lado del aposento, o bien use una linterna. Evite hacer que la luz dé en los ojos del bebé. Permita que la luz se refleje sobre la pared. Advierta si la cabeza de su bebé se vuelve hacia la dirección de la luz. Ud. está haciendo que su bebé esté consciente de la izquierda y de la derecha, y al mismo tiempo está enseñándole a reaccionar a un estímulo de la luz. Ud. está enseñándole a mover su cabeza de un lado al otro para un fin. Ud. advertirá también que su bebé aprenderá a reconocer y reaccionar a la voz de su madre a una edad muy temprana.

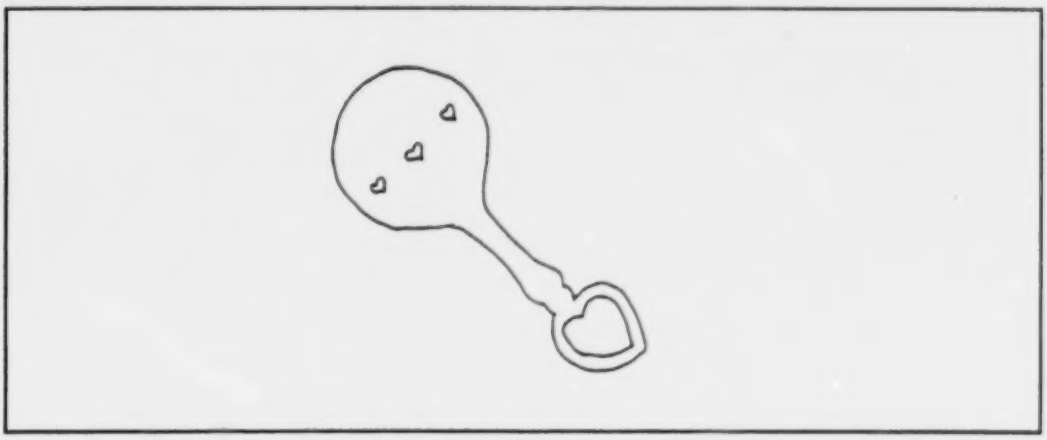
Repita las actividades anteriores de vez en cuando durante la semana. El ser constante en la inter-acción con su bebé puede ayudarle a evitar un retraso en su aprendizaje.

Repita todas las actividades que se recomiendan en la semana 1. Los bebés aprenden mejor en esta edad mediante el aprendizaje por repetición mecánica. Es decir, Ud. repite las mismas actividades una y otra vez. Gradualmente, el bebé aprenderá por otros medios.

Recuerde hablarle, cantarle, tararearle o tocar música. Los bebés necesitan de este estímulo auditivo.

Edad 0 - Semana 3

Mover un Objeto



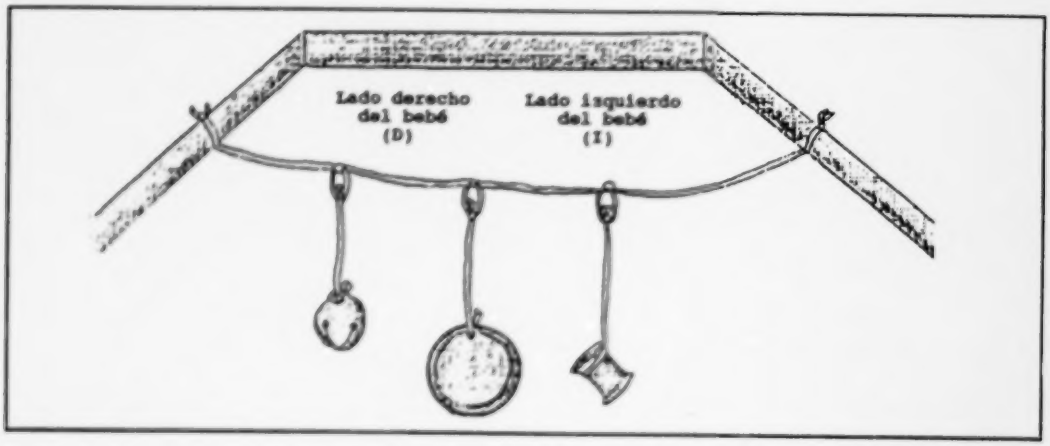
Observe las reacciones de los ojos de su bebé. ¿Fija el bebé sus ojos en Ud.? Ponga un sonajero u otro objeto frente a la línea de visión del bebé. ¿Lo mira el bebé? Mueva el sonajero de izquierda a derecha. ¿Siguen los ojos del bebé al sonajero de izquierda a derecha?

Si los ojos de su bebé no reaccionan al sonajero estacionario o en movimiento, no se preocupe. Los infantes no se desarrollan al mismo ritmo en todos los aspectos. Sin embargo, esté segura de repetir esta actividad muchas veces durante los días y las semanas siguientes, y observe las reacciones del bebé. Este es el comienzo del adiestramiento del movimiento de los ojos de izquierda a derecha. Esto es un requisito previo para la lectura.

Repita los ejercicios recomendados en la semana 1. Toque y mueva la cabeza del bebé suavemente de un lado al otro. Toque y mueva el brazo izquierdo y el brazo derecho. Júntele las palmas de sus manos. Toque y mueva sus piernas izquierda y derecha. Toque y mueva sus pies, izquierdo y derecho. También repita los ejercicios de visión y luz de la semana 2 y recuerde hablarle, cantarle, tararearle o tocar música suave.

Edad 0 - Semana 4

Hacer un Gimnasio para la Cuna



Corte un pedazo de cinta elástica de ¾" de ancho que tenga varias pulgadas más de largo que el ancho de la cuna. Haga tres nudos flojos en el elástico, aproximadamente de tres a cuatro pulgadas de separación, antes de atar cada extremo a cada lado de la parte superior de la baranda de la cuna. Corte y deslice tres pedazos más cortos de la cinta elástica de ¾" de ancho a través de los nudos flojos. Ate flojamente dos de los pedazos cortos y consérvelos para usarlos después. Ate con seguridad un carretel de colores (o coloree uno con un marcador de felpa roja) al otro nudo flojo. Tire del elástico y apriete el nudo. El carretel y los otros dos objetos que estarán atados deben estar lo suficientemente bajos como para que el bebé pueda alcanzarlos cuando esté listo para hacerlo.

El primer día trate de interesar al bebé para mover el carretel de un lado a otro. Observe los ojos del bebé. ¿Advierte cómo se balancea el carretel? ¿Trata de agarrar el carretel? ¿Sonríe su bebé? Háblele a su bebé mientras realiza esta inter-acción con él (ella).

El segundo día, agregue una tapa plástica que haya sido recubierta de papel de aluminio casero brillante y asegúrela al nudo junto al carretel. Siga el mismo procedimiento para la tapa que usó para el carretel. Observe la reacción del bebé. Después mueva tanto el carretel como la tapa de un lado al otro. Observe para ver si el bebé reacciona de algún modo.

El próximo día agregue un cascabel grande o un sonajero, fijándolo con seguridad al tercer nudo flojo. Mueva el cascabel para que suene. Observe la reacción del bebé. ¿Trata el bebé de tocar el objeto que hace el sonido?

Durante el resto de la semana y después, repita el procedimiento con el carretel, la tapa y el cascabel. El bebé descubrirá pronto que el carretel y la tapa no hacen ruido al moverse, mientras que el cascabel producirá un sonido. Esta actividad puede servir para entretener brevemente al bebé en diversas oportunidades.

Observe a su bebé y esté al tanto de cualesquiera cambios en sus reacciones o movimientos. ¿Se han enderezado los brazos y las piernas de su bebé? ¿Da vuelta el bebé a su cabeza con más facilidad? ¿Levanta el bebé su

cabeza ligeramente? ¿Sigue el bebé al movimiento de un objeto móvil? ¿Tiende el bebé a volver su cabeza cuando Ud. se mueve dentro del aposento? ¿Parece todo el cuerpo del bebé inclinarse hacia la dirección en que Ud. se mueve, o hacia la dirección de la luz o del sonido?

Repita todas las actividades que se han recomendado. Recuerde comenzar por la izquierda al mover las partes del cuerpo, de modo que la lateralidad del cuerpo continúe estableciéndose. También continúe moviendo todo el cuerpo del bebé suavemente de izquierda a derecha en varias oportunidades para reforzar lo anterior. Es importante de igual modo el repetir los ejercicios de luz y visuales y hablarle, cantarle, tararearle o tocarle música para mantener alerta los sentidos del bebé.

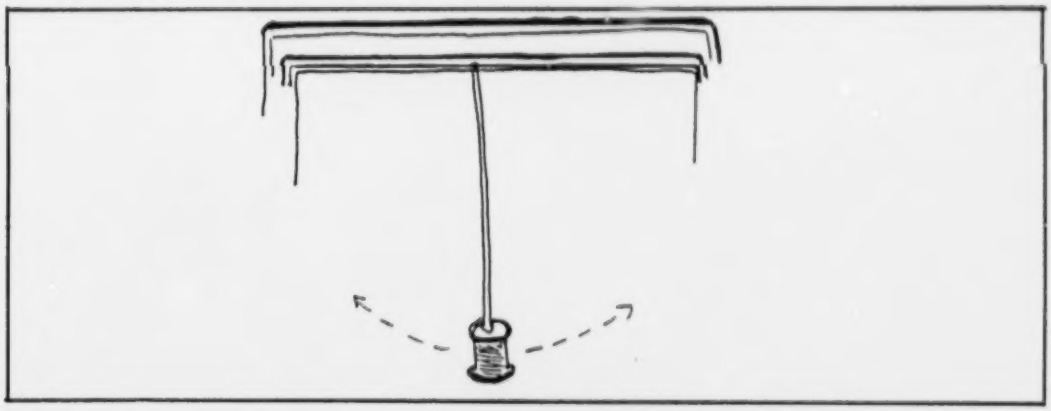
Durante el primer mes de vida, un bebé está ajustándose a su nuevo ambiente. La idea principal es el sentido del tacto del bebé, que necesita mucho estímulo. Las actividades del comienzo tratan del tacto en relación con las partes del cuerpo. Las actividades de luz y sonido sirven para iniciar el estímulo de los ojos y los oídos.

En diversas ocasiones, todas las actividades de la primera semana deben repetirse para reforzar el conocimiento del bebé sobre todo su cuerpo, las partes del cuerpo, la lateralidad izquierda y derecha, así como su sensibilidad a la luz y al sonido.

Periódicamente, Ud. debe mover a su bebé de su posición sobre el vientre a la posición sobre su espalda. También alterne las posiciones acostando al bebé a la cabeza y a los pies de la cuna. Esto ayuda a estimular adicionalmente las sensaciones del bebé en cuanto a su nuevo ambiente.

Edad 0 - Semana 5

El Espejo y el Péndulo



Use un espejo (preferiblemente irrompible) o sujete al bebé lo suficientemente cerca como para que se mire en un espejo grande. ¿Sonríe o arrulla el bebé? Si lo hace, sonría o arrulle Ud. también. Háblele al bebé y llámelo(a) por su nombre mientras ambos se miran en el espejo. ¿Trata el bebé de alcanzar la imagen del espejo? Use una voz expresiva cuando le hable a su bebé.

Siente a su bebé en una silla para infantes u otra clase de silla. Asegúrese de apoyar la cabeza del bebé con un collarín para niños o una frazada enrollada. Cuelgue un carretel, el dibujo de una cara cómica o una lámina de papel o cualquier objeto asegurado de una cuerda, o emplee un pedazo de cinta elástica de ¼" de ancho que esté atada a la parte superior de una puerta, el umbral de una puerta, un ventilador de techo o algo alto. Esto debe estar a la vista clara de los ojos del niño.

Empuje el objeto suspendido de la cuerda para que se balancee de un lado a otro como un péndulo. Trate de animar al bebé para que lo vea moverse de un lado a otro.

Repita algunas de las actividades de la primera semana. Puede que Ud. esté cansado(a) de ellas, pero un bebé necesita de mucha repetición para su conocimiento y asociación.

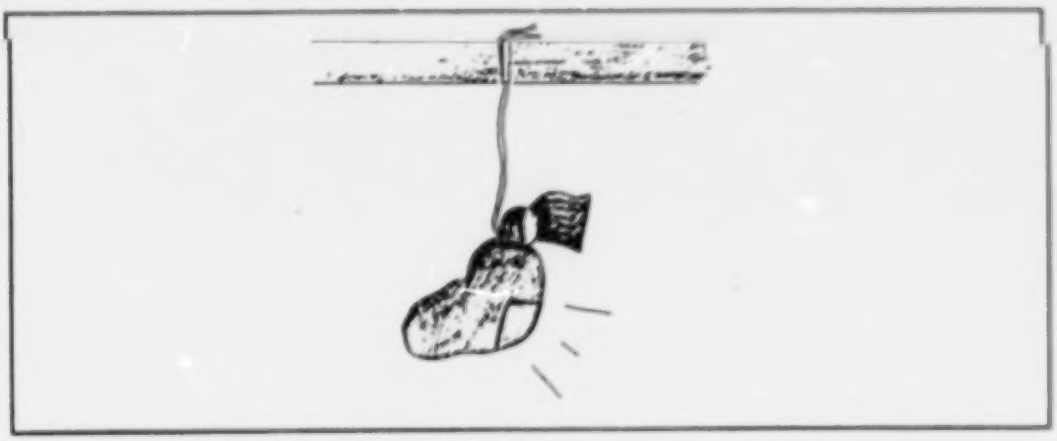
El gimnasio de la cuna usado en la actividad de la semana 4 puede colgarse a través de un corralito. El péndulo se puede colgar también por encima del corralito o de la cuna. Estas actividades deben servir para interesar al bebé durante espacios de tiempo breves. No obstante, no ofrezca ambas actividades al mismo tiempo. El bebé necesita sólo una actividad al mismo tiempo para evitar el estímulo excesivo y la confusión.

Estas actividades desarrollan:

* El conocimiento del bebé de su propia imagen
* El comienzo de las habilidades de escuchar
* El interés de un bebé por hacer sonidos al observar
* El estímulo visual
* El conocimiento del movimiento que inicie una reacción.

Edad 0 - Semana 6

La Pelota de Calcetín



Tome un calcetín viejo y llénelo de fibra, papel de periódico, trapos o calcetines viejos. Ate lo con seguridad para hacer una pelota de calcetín. Fíjelo con seguridad a la parte superior de la baranda de la cuna o del corral con una cuerda, o bien cósale una tira de "velcro" para sujetarlo. Con el bebé acostado sobre la espalda, mueva la pelota de calcetín de un lado a otro, de izquierda a derecha y claramente a la vista de los ojos del bebé.

¿Mira el bebé a la pelota y observa cómo se mueve? ¿Trata de tocarla o moverla, o sólo la pasa por alto? Si el bebé no está interesado(a), pruebe más tarde otra vez. No olvide esta actividad. Continúe probando cada semana hasta que tenga éxito. Si el bebé está interesado(a), anímele a la actividad de la pelota de calcetín, pero recuerde que el espacio de atención de un bebé es muy corto. Tenga paciencia. Conserve la pelota de calcetín para usarla más tarde nuevamente en otra actividad.

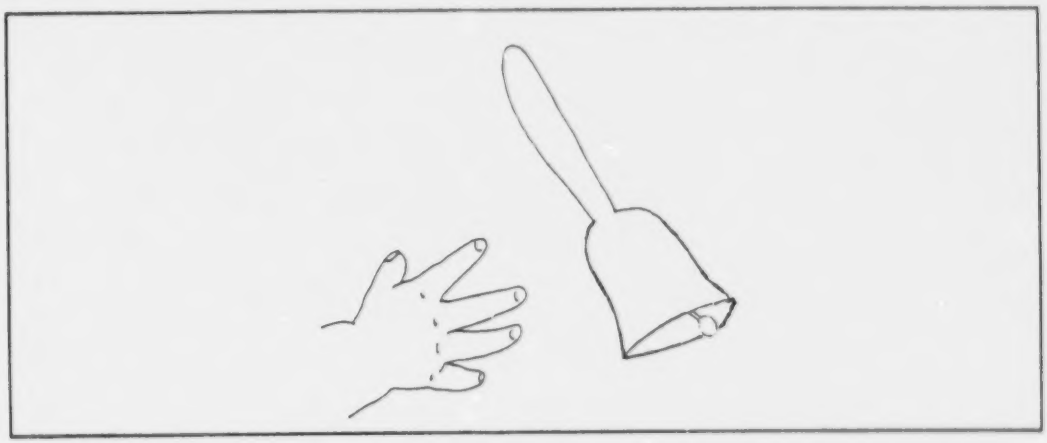
Durante la semana, refuerce las actividades que haya hecho antes. Observe las reacciones de su bebé. ¿Puede el bebé levantar su cabeza ligeramente mientras descansa sobre el vientre? Ud. advertirá que el cuello del bebé está más fuerte. Dele palmaditas en la espalda y háblele. Recuerde usar una buena inflexión de voz. Esto sirve de estímulo para la audición del bebé. Mientras le habla al bebé, dele vuelta al cuerpo sobre sí mismo varias veces y observe su cabeza y su cuello. Durante las semanas siguientes, Ud. advertirá que su bebé ha llegado a ser más fuerte.

Esta actividad desarrolla:

* El comienzo de los pasos en la coordinación del ojo y la mano
* El conocimiento de la pelota de calcetín y su movimiento
* El mejoramiento del sentido del tacto
* Un estímulo para animar al movimiento del ojo y de la mano

Edad 0 - Semana 7

Reacción a un Sonajero



Haga ruido con un sonajero o un cascabel ruidosos. ¿Vuelve el bebé su cabeza, sus ojos o su cuerpo en la dirección del sonido? Entonces haga el sonido a la izquierda del bebé y observe. Después muévase a la derecha del bebé y haga un sonido. Haga esto varias veces. Muévase primero a la izquierda del bebé, entonces frente al bebé y después a la derecha del bebé. Deje que el bebé toque el sonajero o el cascabel. Sujete el sonajero frente al bebé. ¿Trata el bebé de alcanzarlo? Si es así, deje que el bebé lo toque o trate de agarrarlo. Sujete el cascabel frente al bebé y observe como lo hizo con el sonajero. Si el bebé no trata de alcanzarlo, muévase hacia la izquierda y haga un sonido con el sonajero o el cascabel. ¿Voltea la cabeza el bebé?

Asegúrese de repetir las actividades de las semanas anteriores. Estas actividades son necesarias para el aprendizaje de las secuencias.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento auditivo del bebé
* La coordinación y la asociación del ojo con la mano (Esto se advertirá cuando el bebé reaccione a la dirección del sonido.)

Edad 0 - Semana 8

Conocimiento

Acueste al bebé boca abajo sobre una sobrecama o frazada que haya sido extendida sobre el piso. Háblele al bebé o haga algún sonido. ¿Levanta el bebé su cabeza y trata de enfrentarse a Ud., o de verle? Si no, pruebe otra vez. La buena inflexión de la voz hace variar al sonido y sirve para estimular a la audición del bebé. Si el bebé muestra alguna reacción, trate de hacer el sonido en distintas direcciones. Pruebe primero a la izquierda, después frente al bebé y entonces a la derecha. No es necesario hacer el sonido desde atrás del bebé, porque el bebé no puede verle a Ud. allí. Esté seguro(a) de observar cualquier reacción que muestre el bebé.

Ponga al bebé sobre su espalda y repita la actividad anterior. Es importante comenzar por la izquierda y moverse hacia la derecha. El conocimiento temprano de la lateralidad de izquierda y derecha ayuda al bebé a aprender este concepto temprano.

Extienda el brazo izquierdo del bebé. ¿Se mantiene derecho o vuelve a enrollarse? A continuación haga lo mismo con el brazo derecho. Después haga lo mismo con sus piernas, izquierda y derecha. Asegúrese de alternar a la izquierda y a la derecha, para cerciorarse de que el bebé esté aprendiendo la lateralidad de izquierda y derecha. Este concepto puede ser más difícil de enseñar a una edad posterior.

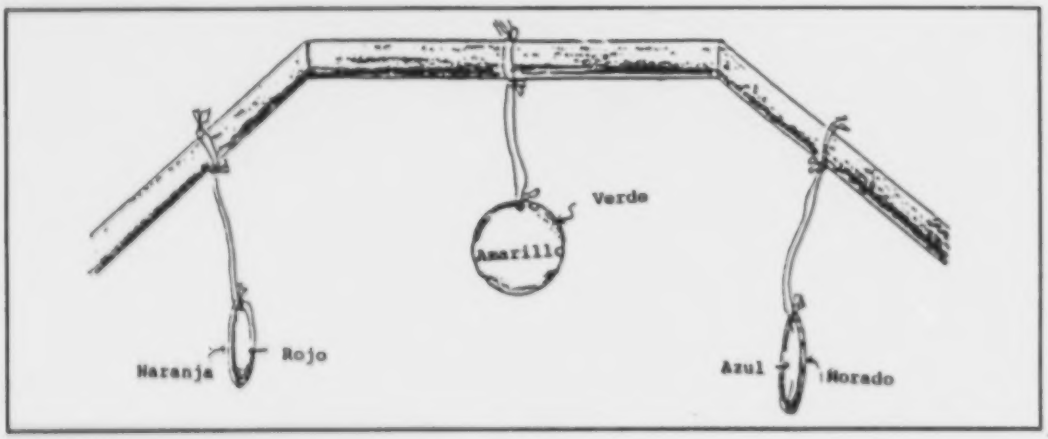
Junte las palmas de las manos del bebé. ¿Se mantienen juntas? ¿O bien el bebé las separa y entonces las vuelve a juntar? El separarlas y volver a juntarlas demuestra el conocimiento del bebé sobre sus manos.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del origen del sonido
* Las reacciones de las partes del cuerpo al moverse
* El conocimiento de la lateralidad a izquierda y derecha
* El conocimiento de las manos

Edad 0 - Semana 9

Inter-Acción con su Bebé con Entendimiento



Todos los bebés lloran, pero ¿entiende Ud. el llanto de su bebé? Llorar es el único modo de que un bebé puede comunicarse al principio. Los bebés desarrollan distintas clases de llantos y Ud. debe aprender a distinguir entre ellos. Un bebé puede llorar cuando tiene apetito. Puede llorar cuando le duele el estómago. Puede llorar porque el pañal está mojado o sucio. Puede llorar porque está enojado(a) o necesita atención. Algunos bebés lloran cuando están aburridos. Estas pistas deben ser su señal para interactuar con su bebé. Esta es una buena oportunidad para estar listo(a) a efectuar actividades con su bebé. No será necesariamente a la misma hora cada día. Ud. aprenderá de su bebé cuando se presente la hora óptima.

Cualquier llanto que haga el bebé, reaccione a sus necesidades con amor, ternura y una voz de respuesta suave. Por ejemplo, Ud. podría llamar al bebé por su nombre, hablarle amorosamente y consolarle.

Los colores brillantes atraen a los bebés. Consiga papel de construcción o de contacto rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul y morado. Cubra tres tapas plásticas con el papel de colores. Corte los pedazos de papel al tamaño de las tres tapas. Pegue o engrampe los pedazos al frente y al respaldo de cada tapa del modo siguiente: En la primera tapa use el rojo a un lado y el anaranjado al otro. Use el amarillo y el verde en la segunda tapa y el azul y el morado en la tercera. Perfore una abertura en la parte superior de cada tapa. Inserte una vuelta de cinta elástica de ¼" de ancho en cada agujero y haga un nudo para fijar cada una de las tapas. Corte otro pedazo de cinta elástica de ¼" de ancho como se describe en la semana 4. Ate una de las tres tapas a cada uno de los nudos flojos y asegure el elástico a cada lado de la cuna o del corralito. Permítales que cuelguen para que el bebé pueda enfocarse sobre los objetos, observar el movimiento de las tapas y empezar a distinguir los colores.

Toque el elástico para hacer que las tapas se muevan ligeramente. Observe las reacciones del bebé pero permítale que juegue solo(a) si es posible. Observe si el bebé trata de alcanzar las tapas en movimiento. Si parece alcanzarlas, ¿deja de hacerlo o toca accidentalmente a una de las tapas? Si no hay reacción a las tapas, pruebe nuevamente después.

BEST COPY AVAILABLE

12

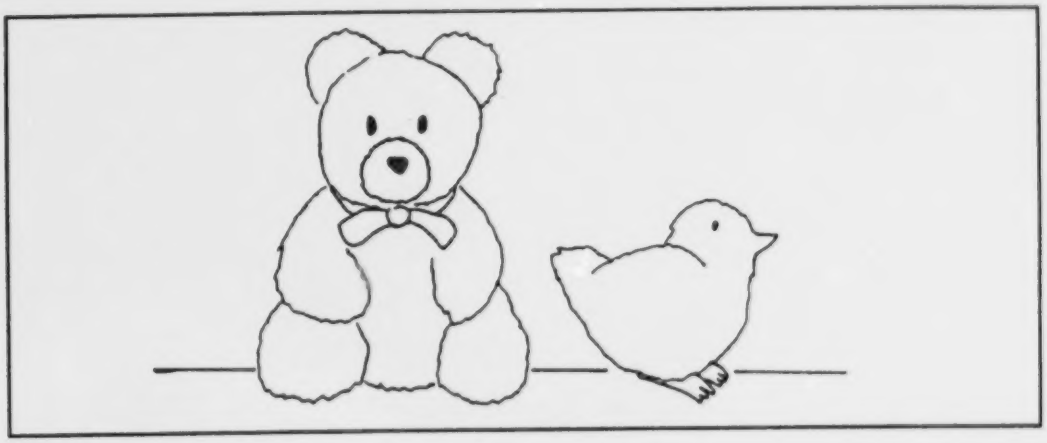
Trate de repetir la actividad de la pelota de calcetín y algunas de las actividades anteriores, y continúe iniciando la actividad de las tapas de colores. ¿Muestra su bebé interés por alguna de las actividades? Anote las que le interesen y refuércelas y pruebe aquéllas en las que el bebé muestre menos interés después. Asegúrese de observar lo que sucede cuando su bebé reacciona. Ud. puede pensar en otras actividades para enriquecer las experiencias del bebé.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de los objetos en movimiento
* Un estímulo para iniciar una reacción a los objetos que se mueven
* El conocimiento de los colores
* Un deseo remoto de agarrar un objeto en movimiento

Edad 0 - Semana 10

Actividades de los Músculos Grandes



Las actividades motoras gruesas desarrollan adicionalmente el sentido del tacto del bebé. Coloque al bebé boca abajo sobre una cubrecama o frazada que haya sido extendida sobre el piso. Enderece suavemente el brazo izquierdo del bebé y observe su reacción. Enderece suavemente el brazo derecho del bebé y observe su reacción. Haga lo mismo con la pierna izquierda y con la pierna derecha. ¿Levanta el bebé su cabeza y se enfoca sobre sus brazos, izquierdo y derecho, cuando Ud. los mueve? Cuando Ud. mueve las piernas, izquierda y derecha, ¿reacciona el bebé de algún modo? Repita esta actividad durante toda la semana y advierta si hay algún adelanto. Si no hay reacción, repítala nuevamente un poco después.

Cuando el bebé muestre alguna señal de reacción al movimiento de sus brazos y piernas, coloque un juguete u otro objeto seguro delante del bebé. ¿Trata el bebé de alcanzarlo, o no muestra interés alguno? No espere que el bebé lo agarre. Sin embargo, el bebé puede tratar débilmente de hacerlo. Continúe repitiendo estas actividades hasta que el bebé reaccione con éxito.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional del bebé sobre su cuerpo y las partes del mismo
* El conocimiento adicional de la lateralidad izquierda y derecha
* Un conocimiento vago del agarre con las manos

Edad 0 - Semana 11

Coordinación entre el Ojo y la Mano

Busque la pelota de calcetín que se usó en la semana 6 o haga una nueva. Una pelota de calcetín de colores brillantes será más atractiva para el bebé.

Acueste al bebé sobre su espalda. Ponga la pelota de calcetín sobre el vientre del bebé. Ruédela por sobre el cuerpo del bebé, a través del pecho y hacia arriba hasta el cuello. Observe los ojos y las manos del bebé. ¿Trata el bebé de alcanzar la pelota de calcetín, o sólo sigue al movimiento con sus ojos? Tenga paciencia; el bebé reaccionará cuando esté listo(a).

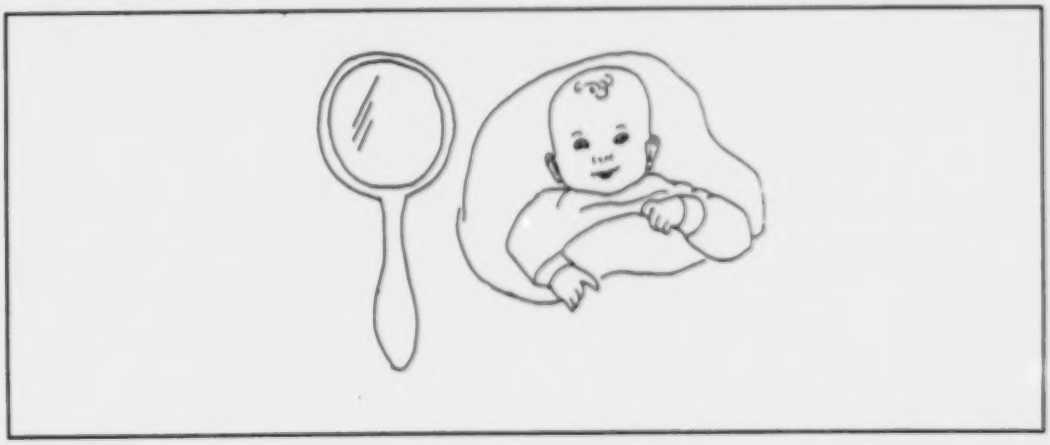
Esta actividad debe repetirse en varias ocasiones durante toda la semana aún cuando el bebé muestre poca o ninguna reacción. Háblele a su bebé durante la actividad y observe o escuche en busca de cualquier reacción verbal o de una sonrisa. Recuerde el repetir algunas de las actividades anteriores. Aunque algunas actividades puedan aburrirle a Ud., los bebés disfrutan de ellas y necesitan de la repetición. El bebé se deleitará y ganará confianza para hacer actividades simples.

Esta actividad desarrolla:

* Una sensación táctil que estimula al bebé a agarrar un objeto móvil
* La habilidad para enfocarse sobre un objeto en movimiento
* La habilidad para escuchar los sonidos cuando Ud. le habla
* Los rudimentos de la coordinación entre el ojo y la mano.

Edad 0 - Semana 12

Observación de Distintas Caras



Use un espejo grande de pared o un espejo de mano irrompible y muéstrele al bebé su cara. Llame al bebé por su nombre y diga: "Veo a (el nombre del bebé)". Con el bebé mirando todavía al espejo, use una lámina de papel y obstruya la visión del bebé. Deslice gradualmente la lámina de izquierda a derecha de modo que la cara del bebé llegue gradualmente a estar a la vista. Mientras Ud. hace esto, diga: "Tras, veo la cara de (nombre del bebé)". Repita esto varias veces. Los bebés reconocen y distinguen las caras humanas, especialmente las expresiones faciales exageradas, a una edad temprana y pueden tratar de reaccionar a los cambios de las expresiones faciales.

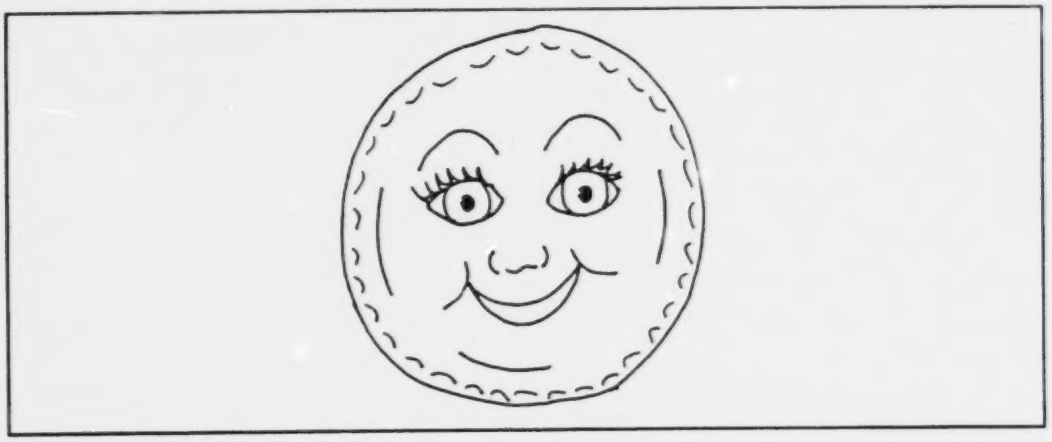
Con el bebé observando, trate de esconder la cara de Ud. detrás de la lámina de papel y vaya descubriéndola gradualmente al mover la lámina. Diga nuevamente: "Tras, veo a (nombre del bebé)". Asegúrese de observar la reacción del bebé. Repita ésta y las demás actividades en diversas ocasiones. El bebé está aprendiendo a jugar. El mira. El escucha. El reacciona. Al mismo tiempo, el bebé está más al tanto de su nombre.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del bebé acerca de su cara
* Una razón para mirar y escuchar
* El interes por la inter-acción con otra persona

Edad 0 - Semana 13

La Observación de la Cara



Dibuje o pegue una cara grande coloreada sobre una lámina de papel. La cara puede ser cómica y debe estar sólo en un lado. Muestre al bebé la cara que hay en la lámina. Déle vuelta y muéstrele al bebé el lado en blanco. Vuelva a darle vuelta (de izquierda a derecha) y diga: "Tras", a medida que la cara vuelve a estar visible gradualmente.

Este juego sencillo está haciendo conocer al bebé el frente y el reverso de un objeto. También los ojos del bebé siguen el movimiento de la cara, adiestrándolos de este modo de izquierda a derecha.

Ud. puede extender esta actividad empleando sus manos para ocultar su cara y jugando al "tras" con el bebé. El bebé puede sorprenderle a Ud. un día y ocultar su cara para jugar con Ud. ese juego.

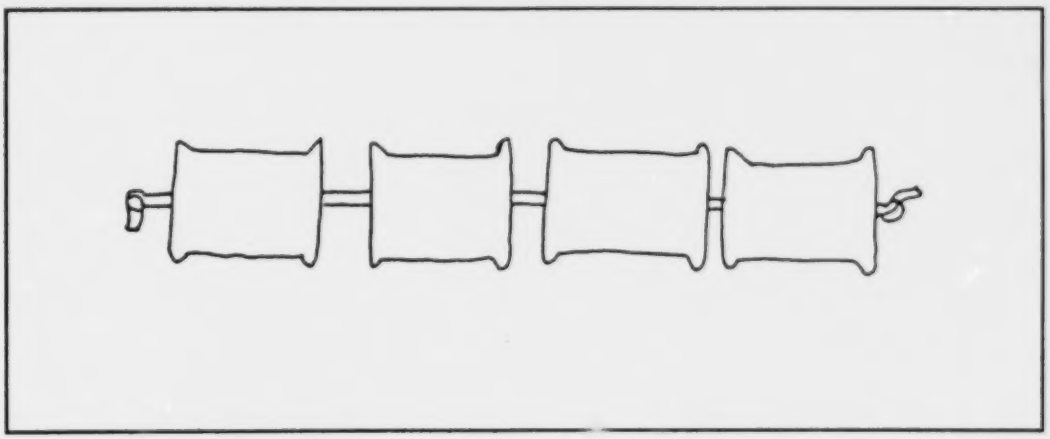
Repita esta actividad y las anteriores, especialmente aquéllas a las cuales el bebé no reaccionó en seguida. La repetición es muy importante para el aprendizaje de la secuencia, la confianza y el dominio de los conceptos fundamentales.

Esta actividad desarrolla:

* Más conocimiento de una cara
* El conocimiento de los conceptos de adelante y de atrás
* La motivación temprana al iniciar una razón para observar

Edad 0 - Semana 14

La Posición del Estómago y el Movimiento Libre



Ponga al bebé boca abajo sobre una alfombra o colchoneta suave y permítale que extienda sus brazos y piernas para retorcerse. Coloque varios carreteles grandes que hayan sido unidos con cinta elástica de ¼" de ancho y atados con seguridad a los extremos de ésta, pero deje un espacio suficiente para que los carreteles puedan rodar. Ruede los carreteles frente al bebé, animándole a observar mientras Ud. los hace rodar. ¿Observa el bebé cuando Ud. hace rodar los carreteles? ¿Se mueve el bebé ligeramente para agarrar los carreteles? Asegúrese de que los carreteles se hallen claramente a la vista y al alcance del bebé. Si éste trata de alcanzar a los carreteles que ruedan, muévalos ligeramente alejándolos de modo de animar al bebé a adelantarse. Ud. quiere estimular al bebé lo suficiente como para que trate de extender los brazos, las piernas y el torso y moverse hacia los carreteles.

Hale los dos carreteles de los extremos para separarlos, estirando el elástico y separando ligeramente los carreteles. Golpee los carreteles unos contra otros para producir un sonido de golpeteo. Haga esto varias veces para interesar al bebé y animarlo a tratar de agarrar los carreteles. Repita este procedimiento y permita que el bebé observe los carreteles y los explore independientemente.

¿Está levantada la cabeza del bebé de manera tambaleante, a medida que los brazos y las manos se extienden y tratan de agarrar los carreteles? El éxito para agarrarlos no es probable en esta edad, pero la idea es motivar al bebé para tratar de hacerlo.

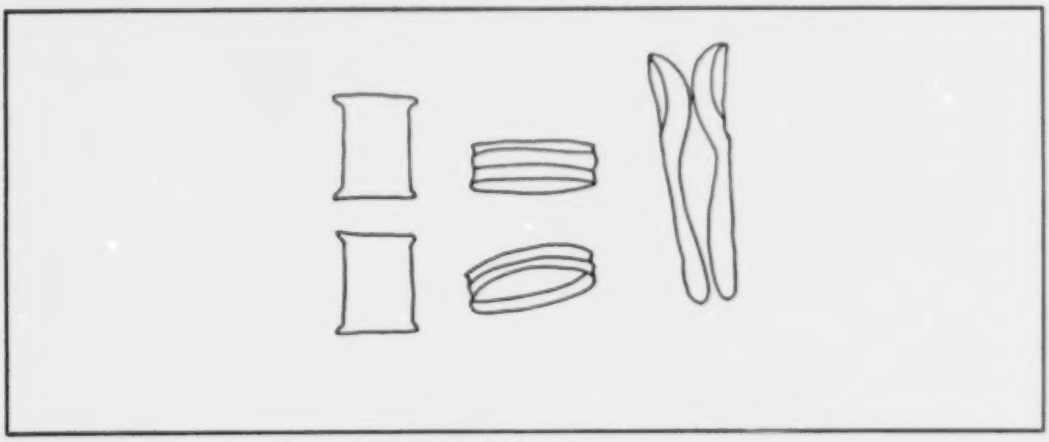
Repita estas actividades a menudo. Estos son los pasos del comienzo para gatear.

Esta actividad desarrolla:

* Los músculos del cuerpo del bebé al usar un estímulo para iniciar la extensión y las contorsiones para tratar de agarrar
* El conocimiento del movimiento mediante el sentido del tacto
* Una motivación para moverse hacia delante.

Edad 0 - Semana 15

Escuchando los Sonidos



Dé palmadas con sus manos para hacer un sonido. ¿Escucha el bebé? Vuelva a dar palmadas y observe la reacción de su bebé. Tome las manos del bebé y trate de que dé palmadas. Exagere el sonido y diga: "Palmada" cada vez que Ud. lo haga.

Tome dos carreteles y golpéelos uno contra otro para hacer un sonido. ¿Escucha el bebé? Vuelva a golpear los carreteles y observe al bebé. Continúe haciendo esto hasta que el bebé parezca estar observando.

Tome dos tapas de jarras y golpéelas una contra otra para hacer un sonido. ¿Escucha el bebé? Continúe haciendo esto hasta que el bebé muestre alguna señal de reacción.

Golpee dos cucharas una contra otra o alguna otra cosa que sea segura de usar y haga un sonido. Repita el sonido con un ritmo de 1-2, 1-2. Háblele al bebé y trate de animarle a escuchar.

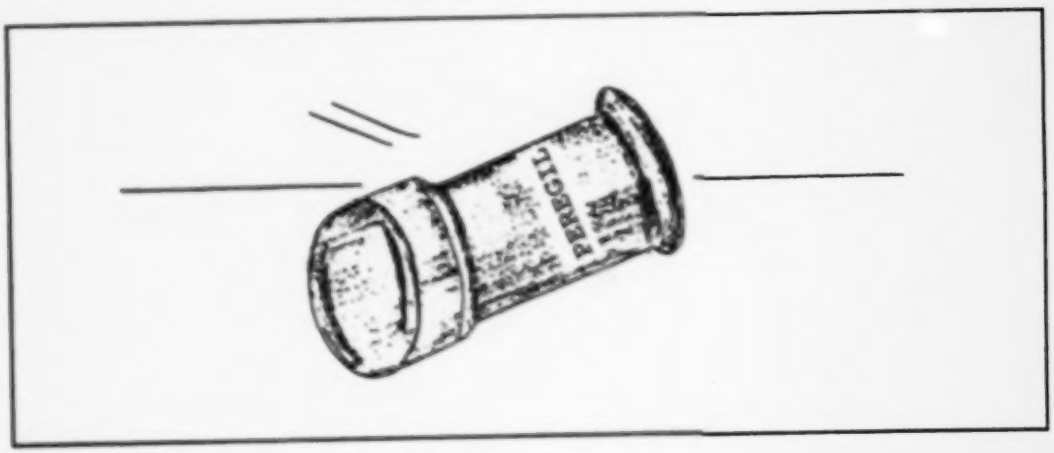
En otras ocasiones, durante la semana, trate de golpear otros objetos para hacer sonidos al mismo ritmo de 1-2, 1-2. También dé palmadas con sus manos al mismo ritmo cuando esté sujetando o jugando con su bebé.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de los distintos sonidos
* El conocimiento del origen de los distintos sonidos
* Las habilidades auditivas
* El conocimiento del ritmo de 1-2, 1-2.

Edad 0 - Semana 16

Desarrollo del Agarre y la Coordinación entre el Ojo y la Mano



Use un recipiente plástico redondo para especias o algo de tamaño semejante. Coloque al bebé sobre su espalda. Haga rodar el recipiente sobre el pecho del bebé y por el abdomen hacia abajo, y de vuelta hacia arriba sobre el pecho para darle la sensación del tacto. Repítalo si el bebé muestra alguna reacción.

Coloque al bebé sobre el vientre. Ponga el recipiente plástico de lado y hágalo rodar hacia el bebé. Asegúrese de que el bebé pueda ver claramente al recipiente. Trate de animarle a observar mientras Ud. hace rodar el recipiente. Permita al bebé que estire los brazos y las piernas y que se contorsione. ¿Observa el bebé mientras Ud. hace rodar el recipiente? ¿Se mueve ligeramente tratando de agarrar el recipiente? Para conocimiento y estímulo adicionales, se puede poner un cascabel dentro del recipiente antes de hacerlo rodar hacia el bebé. Permita al bebé tocar y explorar el recipiente. Vuelva a hacer rodar el recipiente hacia el bebé y háblele al bebé mientras Ud. lo hace.

A esta edad, el bebé puede preferir estar apoyado en una posición sentada cuando se hace rodar al recipiente. No obstante, será posible una mayor libertad de movimiento y el deseo de moverse hacia delante y agarrar, si el bebé estuviera acostado sobre el vientre.

Observe la reacción del bebé mientras Ud. continúa rodando el recipiente hacia él (ella). ¿Hace el bebé algunos sonidos, trata de agarrar al objeto o se limita a observar? Si el bebé sólo observa, está prestando atención y la coordinación visual está ocurriendo.

Es importante repetir algunas de las actividades anteriores, especialmente las que hayan producido muy poca reacción.

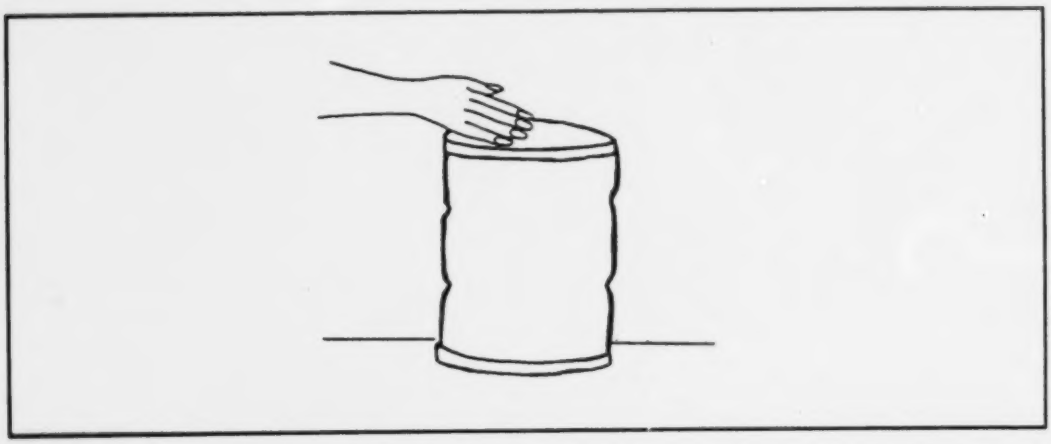
Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de un objeto que rueda
* La habilidad para observar un objeto que se mueve
* La habilidad rudimentaria para tratar de agarrar
* La habilidad auditiva mientras Ud. habla; esto ayuda al desarrollo del vocabulario

---

Edad 0 - Semana 17

Escuchar y Hacer



Quite los extremos de metal de una lata de café y sustitúyalos por tapas plásticas que se ajusten ceñidamente a cada extremo. Ponga la lata en posición vertical delante del bebé. El bebé debe estar en posición sentada con apoyo.

Con su mano, golpee la parte superior de la tapa plástica con un ritmo de 1-2, 1-2. Háblele al bebé y anímelo(a) a escuchar mientras Ud. repiquetea y dice: "1-2, 1-2".

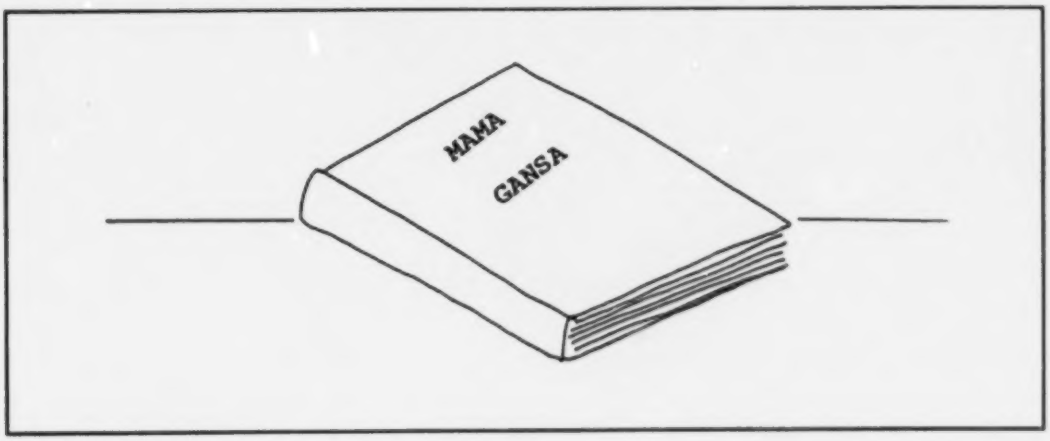
¿Presta atención el bebé? Repita el repiqueteo varias veces y trate de animar al bebé a usar su mano y repiquetear para hacer un sonido. No espere que el bebé lo haga rítmicamente. No obstante, si Ud. repite esta actividad con suficiente frecuencia, el bebé será capaz de producir el ritmo cuando sea un poco mayor.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del sonido
* El conocimiento de una pauta rítmica
* Las habilidades auditivas
* El sentido del tacto

Edad 0 - Semana 18

Versos para la Guardería Infantil



Compre o tome prestado un libro de versos infantiles en la biblioteca. Escoja algunos de sus favoritos y lea, recite o cante estos versos para que su bebé los oiga. Repita cada uno varias veces. Las palabras disparatadas de estos versos "pegajosos" entretendrán al bebé mientras escucha.

Muestre al bebé el cuadro que corresponda a cada verso. El vistazo breve a cada uno de los cuadros servirá para desarrollar el comienzo de las asociaciones de figuras y palabras. Los versos y los ritmos son útiles para desarrollar las habilidades tempranas de escuchar.

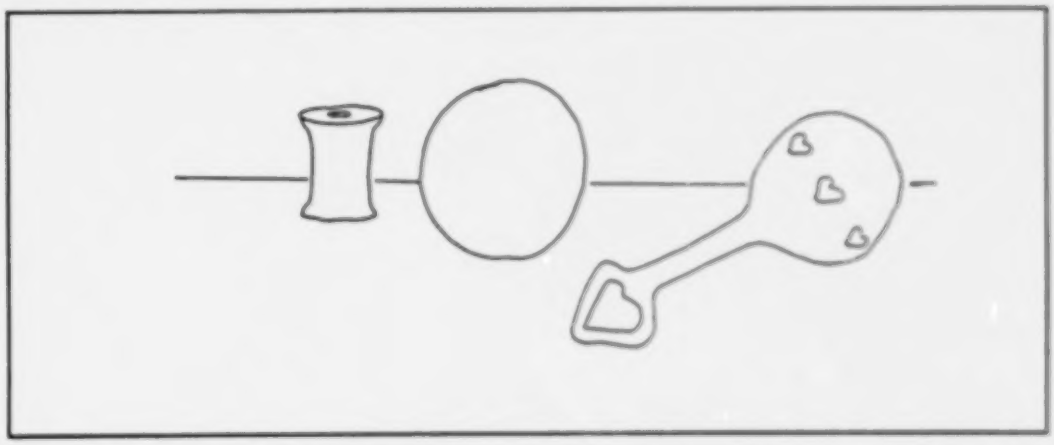
Repita las recitaciones de los versos infantiles siempre que sea posible. El bebé aprenderá a escuchar. A medida que empiece a hablar, recitará partes de sus versos favoritos espontáneamente.

Esta actividad desarrolla:

* El enriquecimiento del lenguaje
* Las habilidades auditivas
* El interés por la repetición
* El interés por los versos

Edad 0 - Semana 19

Alcanzar para Agarrar



Acomode al bebé en posición sentada sobre el piso. Coloque un carretel, una pelota y un sonajero o tres objetos parecidos en una fila. Puede ser necesario el colocar estos objetos sobre una mesa baja o una banqueta de modo que estén fácilmente al alcance del bebé.

Mueva el objeto de la izquierda primero para ver si el bebé trata de agarrar o raspar el objeto más cercano a él (ella) con su mano. Mueva el objeto próximo más cerca y observe la reacción del bebé. Mueva el tercer objeto y vuelva a observar la reacción del bebé. ¿Trata de alcanzar al tercer objeto, o bien muestra preferencia por uno de los otros dos? Repita esta actividad y anime al bebé a palpar cada uno de los objetos. Puede ser necesario que Ud. ayude al bebé mientras le anima a tocar y agarrar al objeto.

Sustituya estos objetos por otros y repita esta actividad. Asegúrese de trabajar de izquierda a derecha a medida que mueva cada objeto más cerca del bebé. Esto dará al bebé una sensación de la progresión izquierda a derecha, lo cual es un requisito previo a la lectura y la escritura.

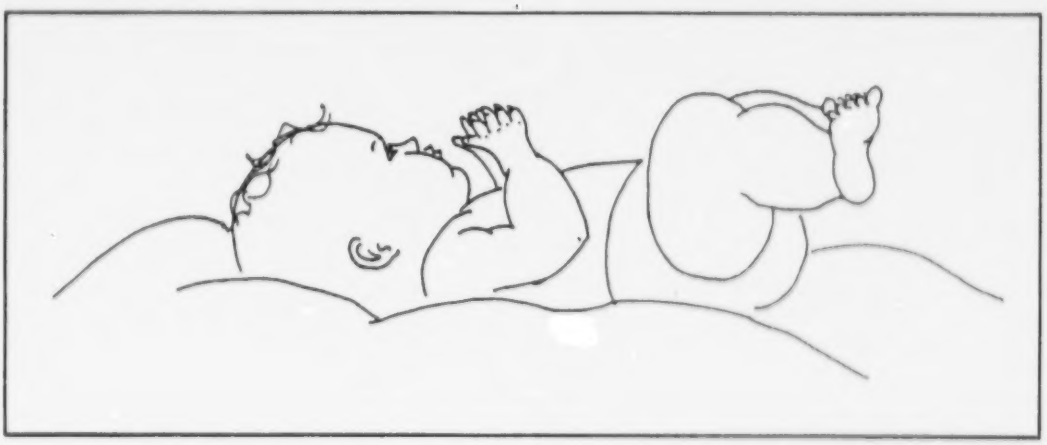
Continúe repitiendo algunas de las actividades anteriores, especialmente las relacionadas con el movimiento de las partes del cuerpo. Recuerde mover la parte izquierda del cuerpo primero para asegurarse de que el bebé establezca una buena sensación de lateralidad izquierda y derecha. Como una extensión de este concepto, ruede suavemente el cuerpo del bebé de izquierda a derecha varias veces.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La habilidad para hacer contacto visual con un objeto estacionario y en movimiento
* El conocimiento de izquierda y derecha
* El mejoramiento del sentido del tacto

Edad 0 - Semana 20

Más Conocimiento de las Manos



Ponga al bebé en su regazo y anímele a observar mientras Ud. junta sus manos. Mueva sus manos para separarlas y vuelva a juntarlas. Repita esto varias veces para que el bebé esté al tanto de lo que Ud. está haciendo. Continúe haciendo esto mientras dice: "Haga un pastel, haga un pastel, pastelero. Hornéeme un pastel tan pronto como pueda. Dele vuelta, sóbelo y márquelo con una `B', y póngalo en el horno para el bebé y para mí".

Repita esto varias veces y observe al bebé. ¿Parece estar interesado? ¿Trata de dar palmadas con sus manos para hacer el juego? Si no, anime al bebé a copiar el movimiento de las manos para sobar un pastel. Si Ud. cambia la letra inicial del nombre del bebé y usa el nombre del bebé en el verso, él puede escuchar con más atención.

Ud. puede necesitar el sujetar suavemente las muñecas del bebé y ayudarle. Con la práctica, el bebé emprenderá el juego de sobar el pastel espontáneamente.

Recuerde que los bebés disfrutan y necesitan de mucha repetición.

Esta actividad desarrolla:

* Un mayor conocimiento de las manos
* Las habilidades auditivas
* Un conocimiento de los versos y los ritmos
* Las habilidades de observación

Edad 0 - Semana 21

Conocimiento de los Dedos de las Manos

Sujete la mano izquierda del bebé y toque su pulgar. Diga: "Este es Pulgarcito". Toque el índice y diga: "Este es el Señalador". Toque el dedo mediano y diga: "Este es el Intermediario". Toque el anular y diga: "Este es el Anular". Toque el dedo pequeño y diga: "Este es el Meñique".

Use sus dos manos para realizar una presunta conversación con los dedos de las manos izquierda y derecha mientras Ud. recite o cante el verso que va más abajo. Comience la canción del juego de los dedos con las manos izquierda y derecha en posición de puño. Cada dedo debe aparecer y desaparecer para corresponder a las palabras. (I) representa a los dedos de la mano izquierda y (D) representa a los dedos de la mano derecha. Los versos son:

¿Dónde está Pulgarcito? ¿Dónde está Pulgarcito?

(I) Aquí estoy. (D) Aquí estoy.

(I) ¿Cómo está Ud. hoy, señor?

(D) Muy bien, gracias.

(I) Me voy.

(D) Me voy.

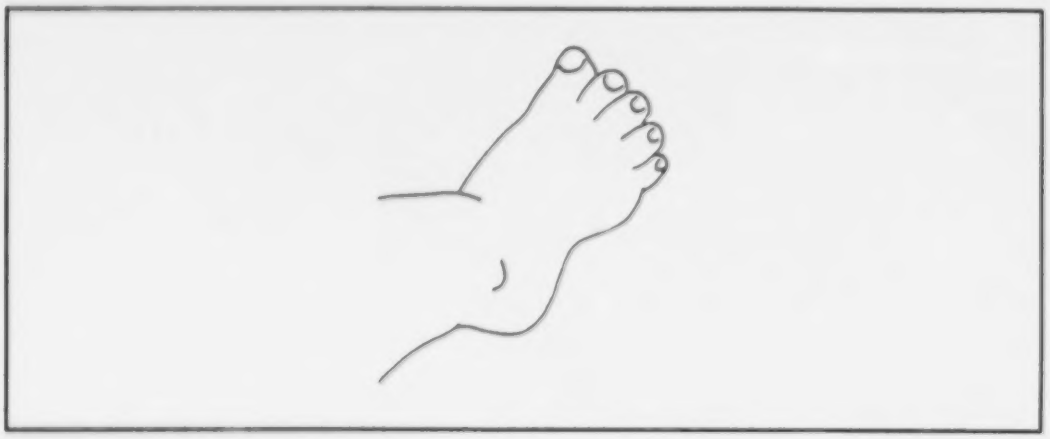
Repita la canción para cada dedo y sustituya la palabra "Pulgarcito" por el dedo correcto. Por ejemplo: "¿Dónde está Señalador?" "¿Dónde está el Intermediario?" "¿Dónde está el Anular?" y "¿Dónde está Meñique?" Repita esto varias veces. Después ponga sus manos detrás de Ud. y cante los versos mientras mueve los dedos correctos hacia delante para corresponder a la canción. Esta actividad servirá para interesar al bebé y al mismo tiempo enriquecer su aprendizaje.

Esta actividad desarrolla:

* Las habilidades auditivas
* Las habilidades de observación
* El conocimiento de asociar los movimientos de los dedos con las palabras de la canción para jugar con los dedos
* Un conocimiento adicional de los dedos de las manos
* Un conocimiento mayor de izquierda y derecha

Edad 0 - Semana 22

Conocimiento de los Dedos de los Pies



Toque el pie derecho descalzo del bebé. Use una buena inflexión de voz para mantener la atención del bebé. Aunque Ud. esté usando el pie derecho, la progresión será de izquierda a derecha. Empiece con el dedo gordo y muévase hacia el dedo pequeño y diga el verso siguiente:

Este cerdito fué al mercado (toque el dedo gordo).

Este cerdito se quedó en casa (toque el segundo dedo).

Este cerdito comió carne asada (toque el tercer dedo).

Y este cerdito no comió nada (toque el cuarto dedo).

Este cerdito lloró (imite el llanto) durante todo el camino (toque el dedo pequeño).

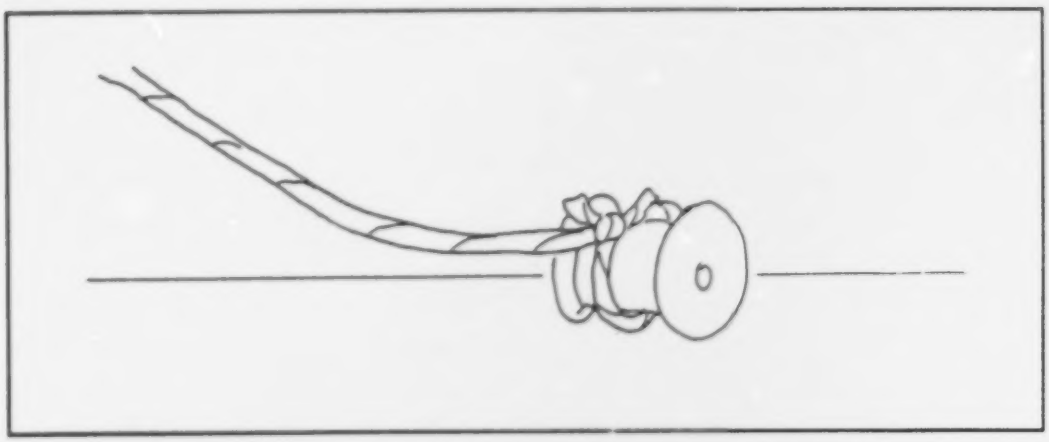
Diga el verso varias veces y repítalo muchas veces en el futuro. El bebé empezará pronto a jugar con sus manos, sus pies, los dedos de las manos y los dedos de los pies. La sensación táctil de tocar cada una de las partes del cuerpo ayudará al bebé a relacionar el movimiento del cuerpo con las partes del cuerpo. El bebé se deleitará al observar cómo se mueven las distintas partes del cuerpo, y pronto se dará cuenta de que puede iniciar y controlar los movimientos de las partes de su cuerpo.

Esta actividad desarrolla:

* Un conocimiento mayor de los dedos de los pies y otras partes del cuerpo
* La audición
* El mejoramiento del sentido del tacto

Edad 0 - Semana 23

Movimiento para agarrar



Ponga al bebé sentado sobre el piso. Use una tira de hilo ancho de colores o un pedazo estrecho de tela coloreada de aproximadamente doce pulgadas de largo. (No debe dejarse sólo al bebé para que juegue con el hilo o con la tela). Mueva el pedazo de hilo o tela como si estuviera retorciéndose y trate de interesar al bebé para que lo alcance. Llame al bebé por su nombre y continúe revoloteando la tira. Anime al bebé a que alcance y trate de agarrar la tira que se mueve. Observe al bebé. ¿Se limita a pasarlo por alto, o trata de alcanzarlo y arrastrarlo hacia él para tratar de agarrarlo entre el pulgar y el índice?

Permita que el bebé toque y sujete la tira de tela. Quítesela suavemente y póngala delante del bebé. Dele una oportunidad para alcanzarla. Si no hay reacción, haga contornearse la tira nuevamente para animar al bebé a alcanzarla y tratar de agarrarla.

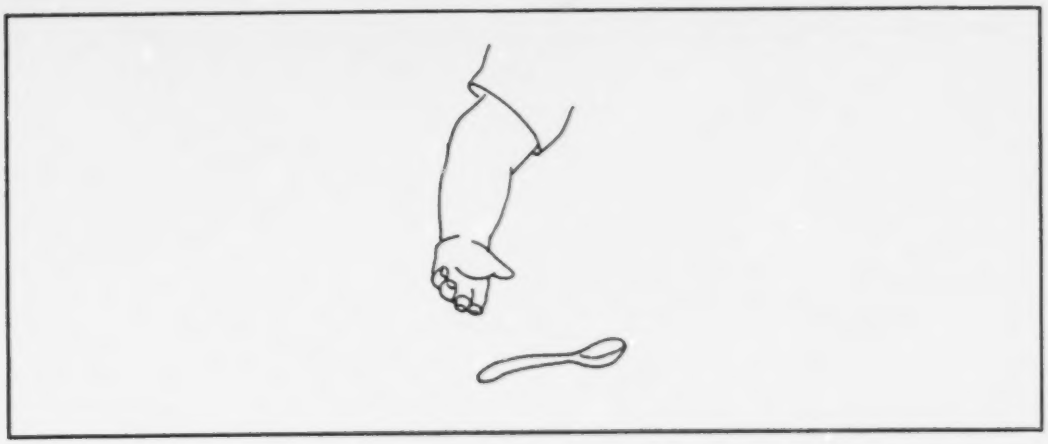
En otra oportunidad use una tira de hilaza, tela o cuerda más larga y ate algún objeto flojamente en el extremo. Muéstrele al bebé el objeto que haya agregado y permítale agarrarlo y palparlo. Ponga al bebé sobre el vientre. Coloque el objeto agregado frente a él y dentro de su alcance. Hálelo gradualmente para alejárselo. Anime al bebé a observar mientras que el objeto agregado se aleja. ¿Trata el bebé de moverse hacia delante para agarrar el objeto agregado? Coloque la mano del bebé sobre el objeto y tire gradualmente de la tira para alejarlo. Continúe haciendo esto hasta que el bebé se dé cuenta de la idea y se sienta movitado a alcanzar el objeto que se mueve. Si el bebé no muestra interés alguno, pruebe nuevamente esta actividad en otra ocasión. Esta actividad está destinada a estimular al bebé para moverse hacia delante. El contacto de su cuerpo con el piso y la lucha para moverse hacia un objeto deben servir para iniciar el interés de gatear de modo rudimentario. Con el tiempo, el bebé descubrirá que puede moverse hacia delante y obtener un objeto con muy poco esfuerzo.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* El contacto visual y el control sobre un objeto en movimiento
* El interés por alcanzar y moverse hacia delante
* Mejora el sentido del tacto

Edad 0 - Semana 24

Soltar y Caer



Consiga un objeto tal como una cuchara o una horquilla para la ropa. Muéstresela al bebé y permítale sujetarla y palparla. Siente al bebé sobre el piso. Sujete el objeto ligeramente más alto que la línea de visión del bebé y anímele a observar mientras Ud. deja caer el objeto.

¿Trata el bebé de alcanzar al objeto? Muéstrele el objeto al bebé otra vez. Llámelo por su nombre. Sujete el objeto en alto y déjelo caer. Diga la palabra "abajo", mientras deja caer el objeto.

Entréguele el objeto al bebé. ¿Trata él de dejarlo caer, o tirarlo? Recoja el objeto para que el bebé lo deje caer o lo tire una y otra vez hasta que el bebé pierda el interés.

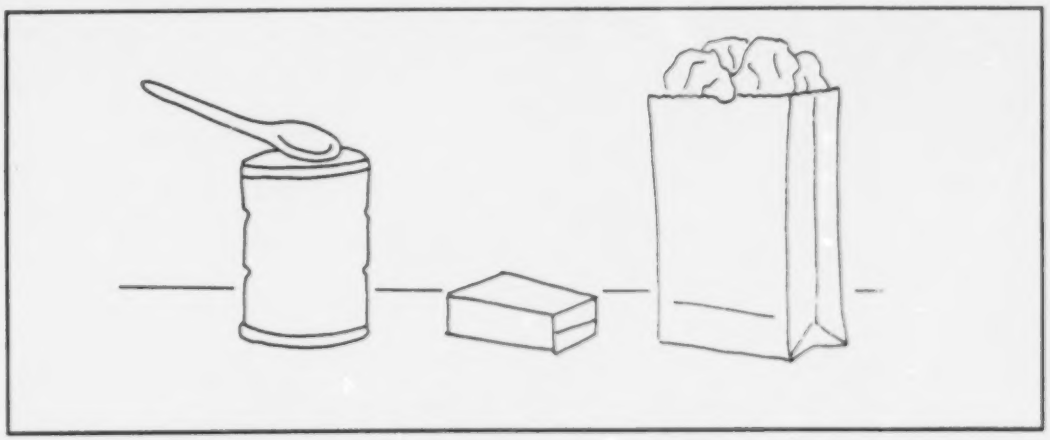
Escoja otros objetos para que el bebé los palpe, sujete, deje caer y observe cómo cada objeto cae. A medida que se deja caer cada objeto, use la palabra "abajo" para enfatizar el concepto.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento del concepto de "abajo"
* El sentido del tacto
* El deseo de llegar a ser independiente
* El escuchar los distintos sonidos que hacen los objetos al caer.

Edad 0 - Semana 25

Escuchar los Sonidos



Consiga una lata de café tal como la que se usó en la semana 17. Use una cuchara de madera o una varilla y golpéelo sobre la tapa plástica de la parte superior de la lata. Desarrolle la pauta rítmica 1-2, 1-2 mientras da golpes sobre la lata con la cuchara o la varilla de madera.

Anime al bebé a usar la cuchara o la varilla de madera y a copiar su pauta rítmica. Puede ser necesario que Ud. ayude al bebé a sujetar la cuchara o la varilla para golpear la tapa plástica de la lata de café. Cuente la pauta rítmica "1-2" mientras da los golpecitos. Continúe haciendo esto hasta que el bebé pierda el interés. Repítalo después en otras ocasiones. Con el tiempo, el bebé podrá dar golpecitos a la lata independientemente, pero no necesariamente con la pauta rítmica.

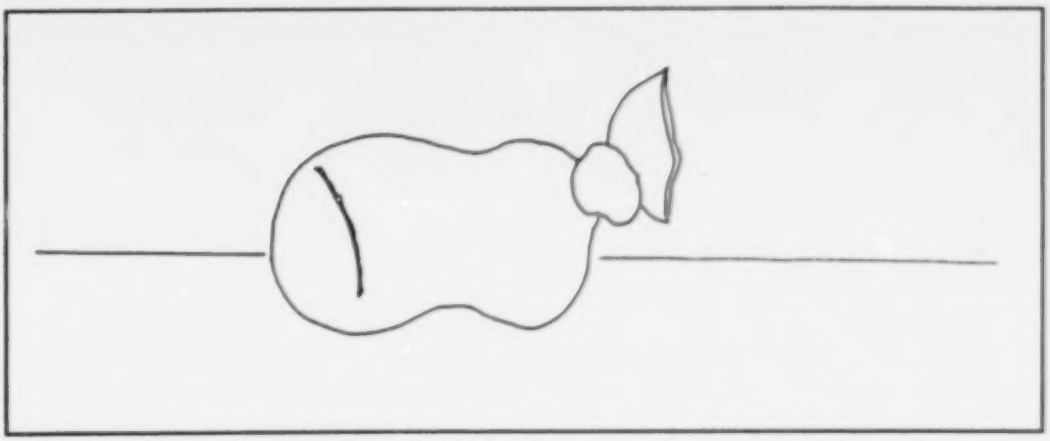
En otra oportunidad durante la semana, reúna una caja de zapatos, una bolsa de papel rellena, una revista, un pedazo de madera y otros artículos semejantes para que el bebé les dé golpecitos y escuche los diversos sonidos. Colóquelos en fila y anime al bebé a examinar cada objeto. Después permítale dar golpecitos a cada objeto con sus manos. Con su ayuda, el bebé puede sujetar la cuchara o la varilla de madera y dar golpecitos a los distintos objetos. Los diversos sonidos le servirán para interesarlo y entretenerlo brevemente. Recuerde que el espacio de atención de un bebé es muy corto. No obstante, a través de esta experiencia, el bebé aprenderá a tocar, sujetar, mover y hacer sonidos con los diferentes objetos. Si la pauta rítmica se repite con suficiente frecuencia, el bebé aprenderá pronto a dar golpecitos con una pauta rítmica.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de una pauta rítmica
* La sensación de sentir las vibraciones producidas cuando se dan golpecitos a diversos objetos
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento de los diversos sonidos
* La libertad de exploración

Edad 0 - Semana 26

Tirando la Pelota de Calcetín



Localice la pelota de calcetín que se usó en la actividad de la semana 6 o haga una nueva. Permita que el bebé sujete y palpe la pelota de calcetín. Quítele suavemente la pelota al bebé y tírela a corta distancia. Asegúrese de que esté dentro del campo visual del bebé. Recoja la pelota y vuelva a tirarla. Entonces désela al bebé y anímelo a tirarla. Ayúdele a tratar de apuntar y tirar la pelota. Elogie al bebé por cualquier intento positivo que haga. Esto le motivará a querer continuar. Repita esta actividad en distintas ocasiones.

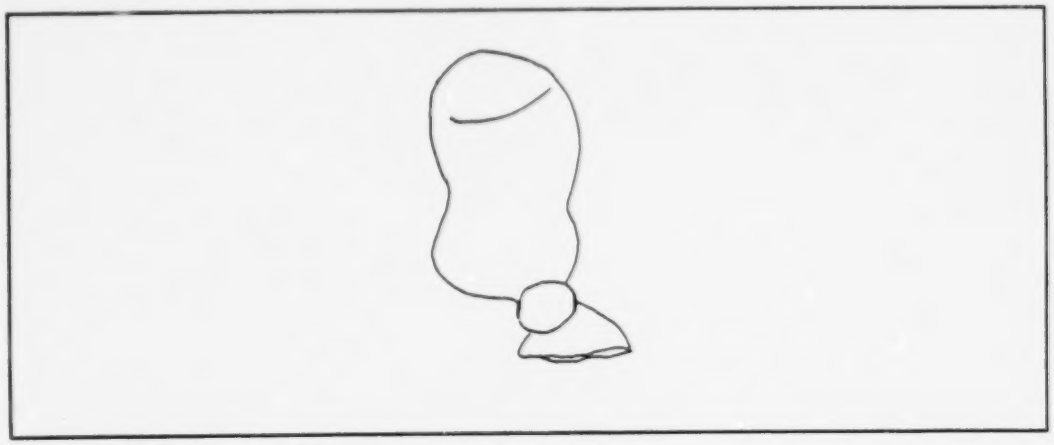
En otra oportunidad durante la semana, siéntese en el piso frente al bebé y tírele suavemente la pelota de calcetín. ¿Trata él de alcanzarla y agarrarla, o sólo la deja caer? Anímele a que recoja la pelota y se la tire a Ud. El puede querer sujetar la pelota, pero trate de animarlo a tirarla o a dársela a Ud. Elógielo por cualquier intento que haga. Trate de evitar el decir: "No, no, mira cómo mamá lo hace". Ud. puede decir: "Yo tiro la pelota de este modo. ¿Puedes tirármela de ese modo?" Entonces dele la pelota de calcetín al bebé. Puede que sólo la mire o que la ponga en el piso. Si esto sucede, detenga la actividad y pruebe otra vez más tarde. Con la práctica, el bebé aprenderá a coordinar y podrá tirar la pelota. Sin embargo, la capacidad para apuntar con exactitud vendrá después. Esta actividad se destina primordialmente a estimular al bebé a desarrollar interés por tirar con un propósito. A esta edad, los bebés disfrutan de tirar y dejar caer objetos sin ninguna razón especial.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de tirar un objeto con un propósito
* El control ocular para enfocarse sobre un objeto en movimiento
* El mejoramiento del sentido del tacto
* El desarrollo adicional de la coordinación entre el ojo y la mano.

Edad 0 - Semana 27

Tirar la Pelota Hacia Arriba y Observar



Use nuevamente la pelota de calcetín y con ambas manos tírela hacia arriba a la vista del bebé. Anime al bebé a mirar hacia arriba y observar la pelota mientras sube. Use la palabra "arriba" mientras dice: "Mira cómo la pelota va para arriba". Esta actividad debe repetirse, así como la actividad para la semana 24 cuando se hizo énfasis sobre el concepto "abajo". El bebé debe ser motivado para mirar hacia arriba y ver cómo baja la pelota. Cambie la inflexión de su voz cada vez que la pelota suba, mientras dice la palabra "arriba". De igual modo, mientras la pelota baja, use una buena inflexión de voz para la palabra "abajo".

Dé la pelota al bebé y anímele a usar ambas manos y tirar la pelota hacia arriba. Llame al bebé por su nombre y elógielo por cualquier intento positivo que haga. Ayúdelo si es necesario y evite las negativas tales como: "No, no, hazlo de este modo". Con la práctica, el bebé disfrutará de tirar la pelota mientras Ud. dice las palabras "arriba" y "abajo". Asegúrese de elogiarlo por sus esfuerzos.

Esta actividad debe repetirse, así como muchas de las actividades anteriores. El hacer una actividad solamente una vez no produce el dominio de las habilidades ni refuerza ningún concepto espacial o básico. La repetición es muy necesaria.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La comprensión de "arriba" y "abajo"
* El contacto visual con un objeto en movimiento
* La confianza mediante el elogio y el aliento.

Edad 0 - Semana 28

Conocimiento de los Pies

Ponga al bebé sobre la espalda y levántele la pierna izquierda para que pueda agarrar su pie izquierdo. Bájele la pierna izquierda y levántele la pierna derecha para que pueda agarrarse su pie derecho. Esta actividad será más interesante si se le ata un cascabel a cada zapato, botín o calcetín que el bebé esté llevando. Haga esto varias veces y háblele al bebé mientras le mueve las piernas, izquierda y derecha. El sonido del cascabel debe servir para interesar al bebé. Permita que el bebé juegue con sus pies y con los cascabeles. Entonces póngale suavemente ambas piernas abajo. ¿Repite el bebé esta actividad independientemente? ¿Cuál pierna trata de mover primero? Repita esta actividad en varias ocasiones y trate de advertir qué pierna mueve el bebé primero. ¿Mueve siempre la misma pierna primero? De ser así, entonces puede estar mostrando una preferencia a una edad temprana. Esto se recomienda primordialmenmte para desarrollar el concepto de izquierda y derecha mediante el sentido del tacto. Los cascabeles, si se usan, aumentan el conocimiento de izquierda y derecha mediante el empleo del sonido.

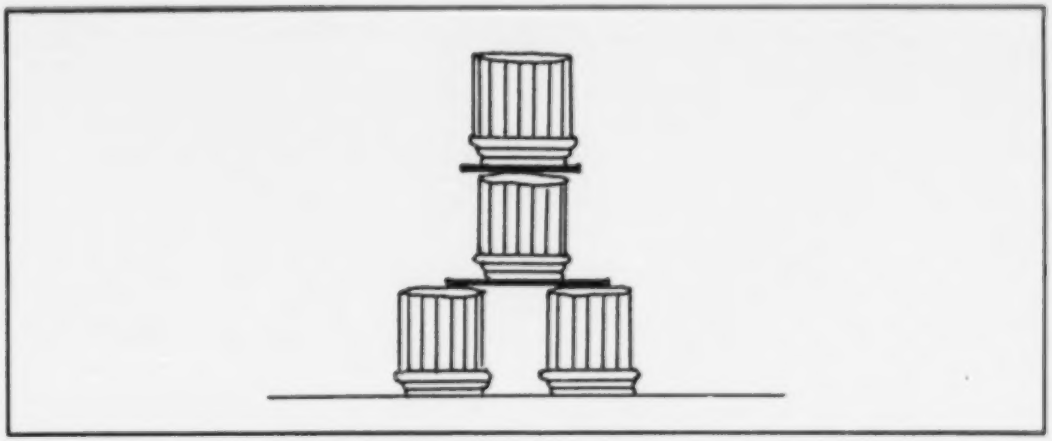
Quítele los zapatos y los calcetines al bebé y anímele a jugar con sus pies y los dedos de los pies. El verso recomendado para la semana 22 (Este Cerdito) puede usarse para motivar al bebé a explorar sus pies y sus dedos. Los bebés necesitan estar al tanto de las partes de sus cuerpos y deben ser estimulados a explorarlas mediante el sentido del tacto.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional de izquierda y derecha
* El conocimiento adicional de los pies y sus dedos
* La libertad de exploración
* La coordinación para agarrar
* El aumento del sentido del tacto.

Edad 0 - Semana 29

Amontonar y Caer



Use cualesquiera tres objetos, tales como las tapas grandes de plástico de los envases de detergente para lavandería, carreteles o bloques de madera, para esta actividad. Apile los tres objetos y túmbelos cuando el bebé esté observando. Repita esto varias veces. Si el bebé quiere ayudar, anímele a que lo haga. Entonces, Uds. dos pueden tumbar los objetos. Use la palabra "abajo" cuando los objetos caigan. Anime al bebé a apilar los tres objetos sin ayuda de Ud. No obstante, si el bebé da señales de necesitar su ayuda, désela de cualquier modo. Asegúrese de elogiar al bebé por cualesquiera reacciones positivas que pueda mostrar. Continúe permitiendo al bebé que apile los tres objetos y los tumbe. Cada vez que los objetos caigan, use una buena inflexión de voz para destacar la palabra "abajo".

Durante toda la semana, halle otros objetos que apilar o use los mismos. Evite usar objetos que el bebé se pueda tragar. Tres objetos son suficientes en un momento dado. A esta edad, demasiados objetos para apilar pueden ocasionar un estímulo excesivo.

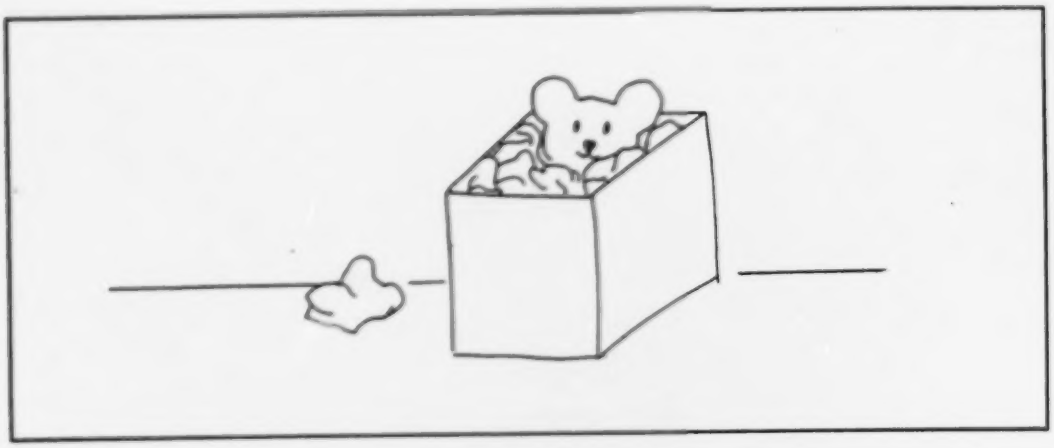
En otra ocasión, corte varios cuadrados o rectángulos de cartón o de bandejas de goma esponjosa que sean lo suficientemente grandes como para apoyar a dos o tres tapas de detergente. Reúna tapas, carreteles o bloques de madera adicionales y úselos para equilibrar o estabilizar una pila más alta.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* El interés por copiar o seguir instrucciones
* La comprensión adicional del concepto "abajo"
* El aumento del sentido del tacto.

Edad 0 - Semana 30

El Ruido del Papel



Use cualquier clase de papel que haya sido cortado en cuadrados de un aproximado de 12 por 12 pulgadas. Puede usarse papel de periódico, pero la tinta mancha. Tome uno de los cuadrados de papel y enséñeselo al bebé. Haga una bola con él en sus manos y trate de hacer todo el ruido que pueda con el papel. Use otro cuadrado de papel y hágalo otra bola cerca del oído del bebé para que éste pueda oir mejor el crujido. Déle un pedazo de papel al bebé y anímelo a hacer una bola con él. Si es necesario, haga Ud. otra bola de papel al mismo tiempo para asegurarse de que el bebé comprende lo que Ud. quiere que haga. Repita esta actividad mientras el bebé permanezca interesado. Si no hay interés por su parte, pruebe nuevamente después.

Si el bebé ha sido cooperador, anímele a que le ayude a poner las bolas de papel en el cesto de la basura. Conviértalo en un juego alternando con el bebé en poner las bolas en el cesto. Elogie al bebé por cualesquiera intentos positivos que haga.

En otra ocasión, escoja un juguete grande y muéstreselo al bebé. Ponga el juguete dentro de una caja que se haya llenado de papel estrujado. Cierre la caja y anime al bebé a abrirla y encontrar el juguete que hay escondido adentro. El ruido del papel estrujado interesará al bebé. No obstante, él puede necesitar ayuda al principio para encontrar el juguete escondido. Repita esta actividad y permita al bebé que trate de encontrar el juguete escondido independientemente. Elógielo por cualquier reacción positiva. Esto ayuda a desarrollar su confianza y una buena imagen propia. Para mayor interés, Ud. puede cambiar el objeto que ha de esconderse en la caja.

Esta actividad desarrolla:

* Los músculos pequeños de la mano
* El aumento de la audición
* Alienta al bebé a copiar o tratar de hacer una tarea independientemente
* El conocimiento del concepto "dentro".

Edad 0 - Semana 31

Sacudir, Escuchar y Hallar

Use un recipiente tal como una caja de zapatos, una lata de café, una caja de avena o algo parecido que tenga una tapa. Coloque un juguete pequeño, un sonajero o un bloque dentro del recipiente escogido y cierre la tapa. Sacuda el recipiente para hacer ruido. Pregunte al bebé lo que hay dentro. Recalque la palabra "dentro". Abra el recipiente y deje que el bebé eche un vistazo adentro. Saque al objeto del recipiente y deje que el bebé lo palpe y lo mire. Nombre el objeto y dígale al bebé que vuelva a ponerlo en el recipiente. Vuélvale a poner la tapa y sacuda el recipiente. Pregunte de nuevo al bebé lo que hay dentro de la caja y permítale que mire adentro, quite la tapa y saque el objeto que hay dentro. Repita esta actividad mientras que el bebé muestre interés.

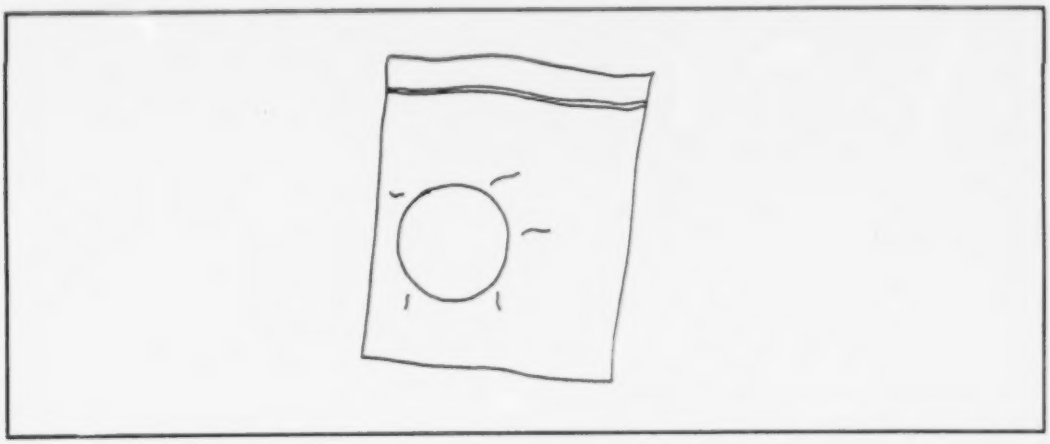
En otra ocasión, cambie el objeto que ha de colocarse dentro del recipiente. Esto agregará interés y ayudará al bebé a aprender los nombres de los distintos objetos que se escoja para ocultar en el recipiente. También descubrirá que los distintos objetos hacen sonidos diferentes cuando se les sacude en el recipiente.

Esta actividad desarrolla:

* La audición
* La comprensión del concepto "dentro"
* La coordinación entre el ojo y la mano
* Las habilidades de asociación

Edad 0 - Semana 32

Observar la Pelota



Muéstrele al bebé una pelota pequeña y permítale sujetarla y palparla. Después ponga la pelota en una bolsa con cierre rápido y asegúrela bien. Use su dedo y empuje la pelota alrededor dentro de la bolsa. Dígale al bebé que la pelota está dentro de la bolsa y haga énfasis sobre la palabra "dentro".

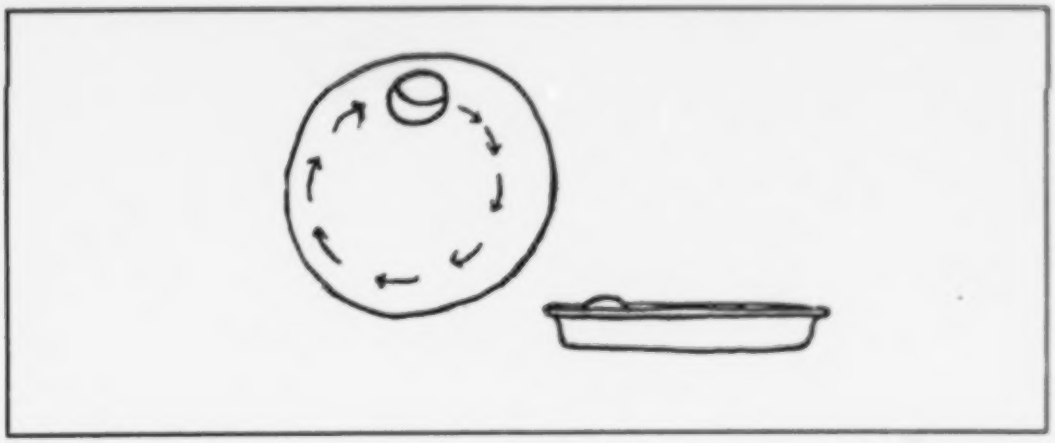
Permita que el bebé palpe la pelota y la empuje alrededor del interior de la bolsa. Anime al bebé a observar la pelota mientras se mueve alrededor dentro de la bolsa. Muestre al bebé cómo Ud. puede detener la pelota con su mano, soltarla y moverla otra vez. Anime al bebé a mover independientemente la pelota alrededor dentro de la bolsa. Esta nueva experiencia servirá para entretener brevemente al bebé. No obstante, esta actividad debe repetirse en diversas oportunidades. Se puede colocar otros objetos individualmente dentro de la bolsa. El bebé puede empujar y explorar el movimiento de cada objeto que se ponga dentro de la bolsa.

Esta actividad desarrolla:

* El sentido del tacto
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La libertad de explorar
* La habilidad de mantener los ojos sobre un objeto móvil

Edad 0 - Semana 33

El Tazón y el Rodar de la Pelota



Use un recipiente plástico redondo grande, como una bandeja plana para pasteles o un recipiente semejante sin tapa. Coloque la pelota que se usó en la actividad de la semana 32 dentro del recipiente. Empuje la pelota alrededor del borde con su dedo. Permítale rodar libremente, pero manténgala en movimiento. Anime al bebé a observar a medida que la pelota se mueve alrededor. ¿Observa el bebé, o trata de detener a la pelota? Si es así, Ud. sabe que el bebé está prestando atención.

Detenga la pelota y ponga la mano del bebé sobre ella. Ayude al bebé a poner la pelota en movimiento. Háblele al bebé mientras ambos observan cómo se mueve la pelota. Continúe manteniendo la pelota en movimiento y permita que el bebé mueva la pelota independientemente tanto como sea posible con su mano.

En otra ocasión durante la semana, ponga la pelota en el mismo recipiente, incline y mueva el recipiente para que la pelota se mueva alrededor del borde del mismo en un movimiento circular, como antes. Repita esta actividad varias veces, para que el bebé pueda observar cómo se mueve la pelota. Ayude al bebé a sujetar el recipiente y repita la actividad. Elogie al bebé por cualquier reacción positiva que muestre.

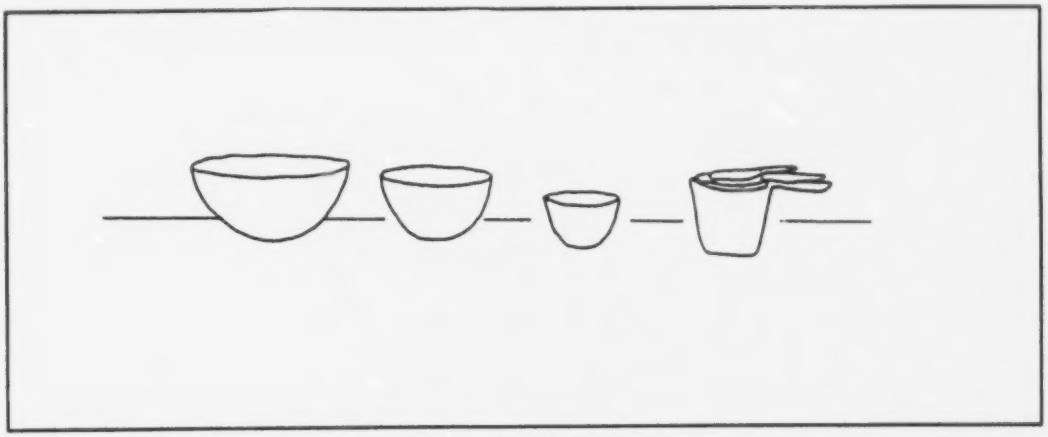
Si esta actividad se repite con suficiente frecuencia, el bebé llegará a estar al tanto del movimiento restringido de la pelota en los límites de un círculo.

Esta actividad desarrolla:

* El aumento del sentido del tacto
* El conocimiento de un círculo
* La habilidad de mantener la vista sobre un objeto que se mueve
* El comienzo de la independencia y la confianza
* La coordinación entre el ojo y la mano

Edad 0 - Semana 34

Los Tamaños



Consiga un juego de tazones de mezclar irrompibles y un juego de tazas de mezclar. Coloque los tazones en fila a la vista clara del alcance del bebé. Estos deben arreglarse en orden graduado, con el más pequeño a la izquierda. Coloque el tazón más pequeño dentro del más próximo en tamaño. Continúe colocando los tazones hasta que estén apilados unos dentro de otros según el tamaño. Repita esta actividad varias veces y anime al bebé a ayudarle. Use las palabras "grande" y "pequeño" mientras apila y vuelve a sacar los tazones. Continúe haciendo esto hasta que el bebé pierda el interés. Repita esta actividad a menudo y el bebé aprenderá pronto a hacerlo independientemente.

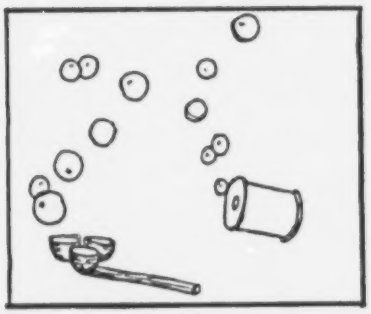
En otra oportunidad, use un juego de tazas irrompibles para medir y repita esta actividad. De este modo, el bebé llegará a estar al tanto de los diversos tamaños y la forma redonda de los objetos. El bebé descubrirá esto a través de ver, palpar y hacer.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del tamaño
* Más conocimiento sobre la forma circular
* El sentido del tacto
* Más conocimiento de los conceptos de izquierda y derecha
* La independencia

Edad 0 - Semana 35

Haciendo Burbujas y Salpicando Agua



LA MEJOR RECETA PARA HACER BURBUJAS

2 tazas de detergente para lavar platos 3/4 taza de Karo
6 tazas de agua

Combine todos los ingredientes en un recipiente grande que tenga una tapa de ajuste apretado. Sacúdalo bien. Déjelo asentarse por lo menos durante 4 horas antes de usarlo. Guárdelo en el refrigerador para conservar la mezcla. Caliente la mezcla para las burbujas a la temperatura ambiente antes de usarla.

INDICACIONES IMPORTANTES

1. Use detergente para lavar platos JOY o DAWN.
2. Las burbujas son mejores en los días húmedos.
3. Evite revolver la mezcla para burbujas. Esto ocasiona espuma que interfiere con las burbujas.
4. Aunque la mezcla no es tóxica, no es para el consumo humano. Evite que le caiga en los ojos a las personas.
5. Esta mezcla se puede usar para hacer burbujas gigantes. Use percheros de ropa en forma de círculo para hacer las varillas.

Ud. necesitará de un carretel de hilo vacío o de una pipa de hacer burbujas para esta actividad. Además, compre una vasija de solución para hacer burbujas o use jabón o una solución de detergente líquido. Humedezca el fondo del carretel para hacer burbujas para el bebé. Esto puede hacerse fuera, dentro o a la hora del baño del bebé. Cualquier momento que Ud. escoja, entretenga al bebé durante un rato al soplar y tratar de agarrar las burbujas.

Las burbujas son redondas y de colores, y el bebé puede observar y hasta tratar de agarrarlas y hacerlas estallar. El se deleitará en verlas flotar y después desaparecer. Cuando una burbuja estalle, diga: "La burbuja estalló". Continúe diciendo la palabra "estalló". El bebé puede repetir la palabra o hacer sonidos para tratar de decirla. Ud. ha advertido probablemente que el bebé ha estado produciendo sonidos y puede decir algunas palabras. El repetir los sonidos que hace el bebé le alienta a practicarlos y le estimula para querer comunicarse verbalmente.

A la hora del baño, haga un sonido salpicando con el agua. La exageración del sonido tenderá a capturar la atención del bebé y le animará a hacer el sonido de salpicadura. Mientras Ud. le habla al bebé, diga: "Salpicar, salpicar" o algo parecido. Los bebés disfrutan de los sonidos interesantes y prestan más atención cuando se usa una buena inflexión de voz.

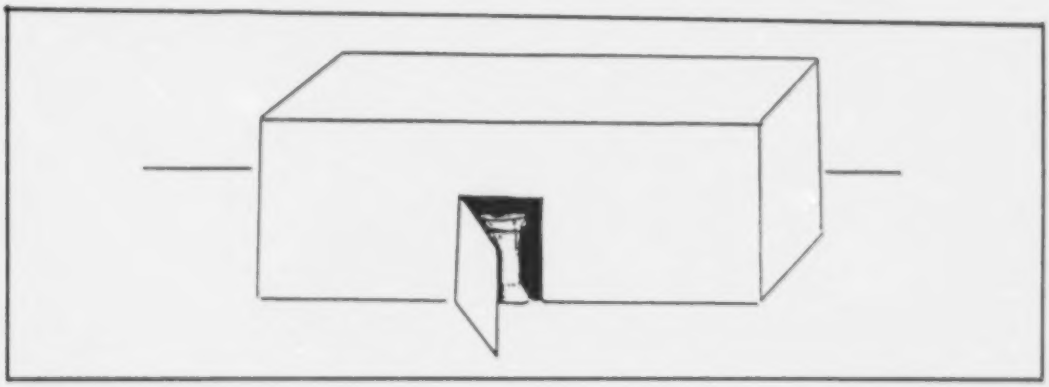
Exprima un paño de lavar húmedo y escuche el sonido que hace. Use sonidos verbales para imitar el sonido que hace el agua cuando se le exprime del paño de lavar. Dé una pequeña esponja al bebé y anímele a escuchar los sonidos del agua. Las tazas de medir irrompibles que se usaron en la actividad de la semana 34 pueden emplearse también en la bañadera para hacer sonidos interesantes con el agua.

Esta actividad desarrolla:

* Habilidad para observar un objeto que se mueve (la burbuja)
* El conocimiento de la forma redonda de las burbujas
* El conocimiento de la humedad
* El escuchar distintos sonidos
* El aumento del sentido del tacto.

Edad 0 - Semana 36

La Casa de la Caja de Zapatos



Tome una caja de zapatos y dibuje una puerta en uno de los lados largos. Corte dos de las líneas de la puerta pero deje el lado izquierdo sin cortar para que la puerta se pueda abrir y cerrar. Use un carretel u otro objeto parecido que sea un poco menor que la abertura de la puerta y póngalo a la vista clara del bebé.

Muestre al bebé la casa de la caja de zapatos y llámela por su nombre. Dígale al bebé que Ud. va a abrir la puerta de la casa. Abra la puerta de la casa de la caja de zapatos y coloque el carretel vacío dentro. Cierre la puerta y dígale al bebé que el carretel está dentro de la casa.

Abra la puerta y saque el carretel de la casa de la caja de zapatos y póngalo al lado del bebé. Dígale al bebé que el carretel está fuera de la casa. Permita que el bebé sujete y examine el carretel y observe la reacción del bebé. ¿Trata el bebé de poner el carretel dentro de la casa, o muestra poco o ningún interés? Si no muestra interés, pruebe nuevamente después.

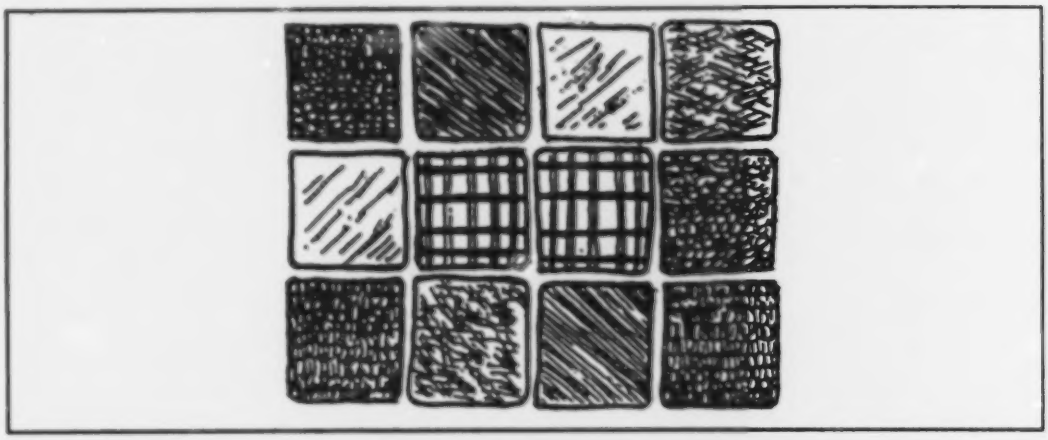
Sin embargo, si el bebé parece estar interesado, abra la puerta y repita cada paso mientras el bebé observa. Asegúrese de usar las palabras "dentro" y "fuera" mientras mueve el carretel en ambas direcciones. Anime al bebé a hacer esto independientemente y elógielo por cualquier reacción positiva que pueda mostrar.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de los conceptos "dentro" y "fuera"
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El comienzo de los pasos para seguir instrucciones
* El conocimiento de "abrir" y "cerrar".

Edad 0 - Semana 37

Los Cuadrados para Palpar



Use un pedazo de cartulina para carteles o cartón de camisa y córtelo en 12 pedazos cuadrados de aproximadamente 5 por 5 pulgadas. Recoja algunos retazos de materiales de distintas texturas y colores. Corte dos pedazos de cada retazo del mismo tamaño que los cuadrados y péguelos o engrámpelos a los pedazos de cartón. Esta actividad será más interesante si los materiales seleccionados están hechos de corduroy, tela de toalla, seda, tela punteada, piel de imitación, gamuza, tejido metálico, material de sobrecama u otro paño con textura que provoque la curiosidad o mantenga la atención del bebé.

Permita que el bebé palpe cada cuadrado de tela, uno a la vez. Después que todos los cuadrados hayan sido examinados, colóquelos uno al lado de otro para que se parezcan a una sobrecama de parches y permita que el bebé los examine. Observe cuáles de los cuadrados le llaman la atención al bebé. Anímelo a palparlos mientras Ud. los toca y habla sobre ellos. Esta es una buena ocasión para hablar de colores y texturas. Por ejemplo, el corduroy, también llamado pana, es rugoso y la seda es suave.

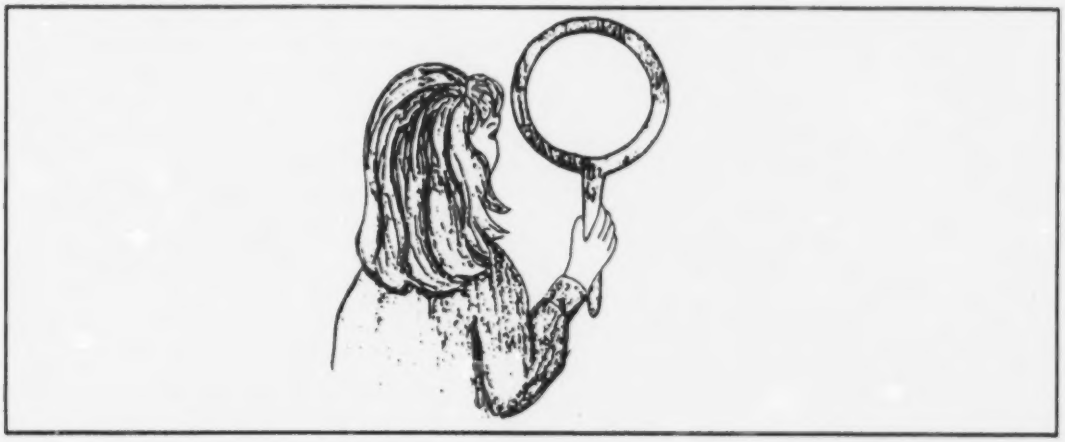
Como extensión de esta actividad, el bebé puede beneficiarse de ver y palpar dos cuadrados idénticos de tela que comparar. Cuando el bebé se haya familiarizado más con los cuadrados, puede mostrar interés por compararlos.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de los distintos colores
* El conocimiento de la forma del cuadrado
* El conocimiento de diferentes texturas de tela
* El aumento del sentido del tacto
* El conocimiento de las texturas semejantes

Edad 0 - Semana 38

El Espejo Mágico



Use un pedazo de cartón de aproximadamente 8 por 11 pulgadas para dibujar la figura de un espejo con un mango. Corte un agujero redondo en donde el espejo de vidrio estaría de costumbre en el marco. Mire a través del agujero y pretenda que es un espejo "mágico". Mire al bebé y diga: "Veo a (llame al bebé por su nombre)". El bebé se deleitará al ver la cara de Ud. mirando a través del agujero del espejo "mágico". Si otros miembros de la familia están presentes, pretenda verlos en el espejo "mágico" y llámelos por sus nombres. Use el espejo "mágico" y nombre a los objetos que hay en el aposento y estén claramente a la vista del bebé. Por ejemplo: "Veo una mesa". Continúe haciendo esto mientras tenga la atención del bebé. La buena inflexión de la voz servirá para mantener el interés del bebé.

Ponga el espejo "mágico" frente a la cara del bebé. Asegúrese de que el bebé está mirándole a Ud. y diga: "(El nombre del bebé) ve a mamá". Anime al bebé a sujetar el espejo "mágico" y mire a las distintas cosas que Ud. mencione por sus nombres. Si él no comprende, muéstreselo tocando el objeto y repitiendo su nombre. Esta actividad enseña al bebé los nombres de distintas cosas. Aunque él pueda tratar de decir algunas de las palabras, es probable que se limite a escuchar.

Esta actividad puede parecerle ridícula, pero Ud. está en un juego con su bebé. El bebé se da cuenta de que puede ver una cara y otros objetos a través del agujero del espejo mágico, y esto le fascina.

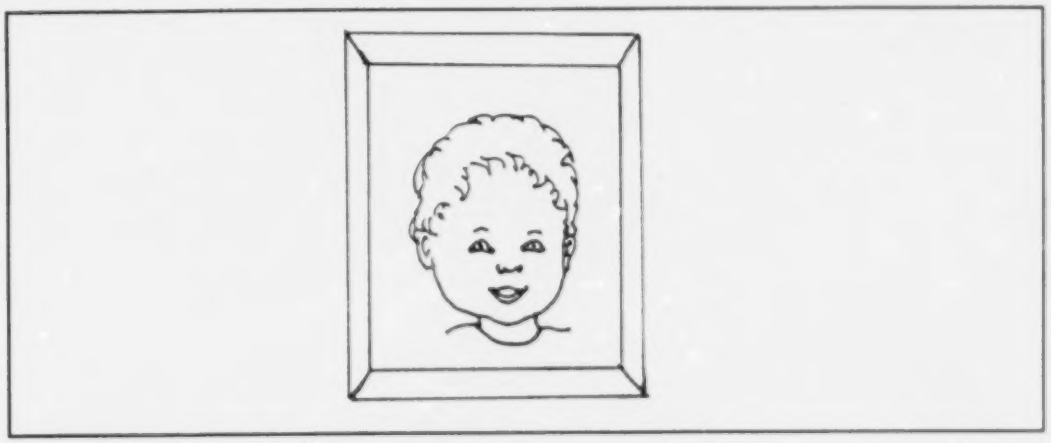
Como una extensión de esta actividad, use el espejo mágico en diversas oportunidades con el niño de hasta 5 o 6 años para esceneficar el juego que se titula "Yo Espío". Puede usarse al enseñar un sólo color, una sóla forma, un sólo tamaño, un sólo número, una sóla letra o una sóla palabra.

Esta actividad desarrolla:

* El interés por jugar un juego de imaginación
* Las habilidades auditivas
* El vocabulario
* Las habilidades visuales
* La relación entre el nombre y el objeto de diferentes cosas.

Edad 0 - Semana 39

Las Caras



Pegue la cara de un niño que haya sido recortada de una revista a un lado de un pedazo de cartón. Será más interesante si Ud. usa una fotografía de su propio bebé en un marco. Coloque la fotografía del bebé con la cara hacia abajo sobre el piso. Dé vuelta lentamente a la fotografía y diga: "Tras". Vuelva a poner el cuadro boca abajo y repita la actividad. Continúe haciendo esto hasta que el bebé trate de voltear el cuadro por sí mismo. Cambie la inflexión de su voz mientras dice la palabra "tras" cada vez que se da vuelta al cuadro. Continúe haciendo esto hasta que el bebé deje de estar interesado.

En otra ocasión, ponga una fotografía de un miembro de la familia boca abajo sobre el piso y vuelva a jugar el mismo juego. Mientras Ud. da vuelta lentamente al cuadro para revelar la cara, diga: "Tras, veo a (use el nombre del miembro de la familia)". Extienda esta actividad al usar fotografías de otros miembros de la familia. De este modo, el bebé aprenderá a relacionar el nombre con el cuadro correcto. Esto ayudará también al bebé a llamar por sus nombres a los miembros de la familia.

Esta actividad desarrolla:

* El interés en participar en un juego
* La habilidad para identificar a los miembros de la familia
* Las habilidades de relacionar
* Las habilidades de escuchar

Edad 0 - Semana 40

Moverse y Rodar

Ponga al bebé sobre el piso, donde haya un espacio amplio vacío. Acuéstelo sobre la espalda y ruede su cuerpo suavemente de izquierda a derecha varias veces en sucesión. Mientras Ud. hace esto, háblele al bebé y a medida que lo ruede, diga: "Uiiii", o cualquier otra palabra para hacer que la actividad de rodar sea más interesante. Cuando Ud. deje de hacer rodar el cuerpo del bebé, observe su reacción. ¿Trata él de continuar rodando por sí mismo, o parece querer detenerse? Si no hay más interés, pruebe otra vez más tarde. Esta actividad es importante porque involucra la coordinación de muchos músculos. También ayuda a reforzar la lateralidad de izquierda y derecha a medida que todo el cuerpo del bebé se pone en movimiento de izquierda a derecha.

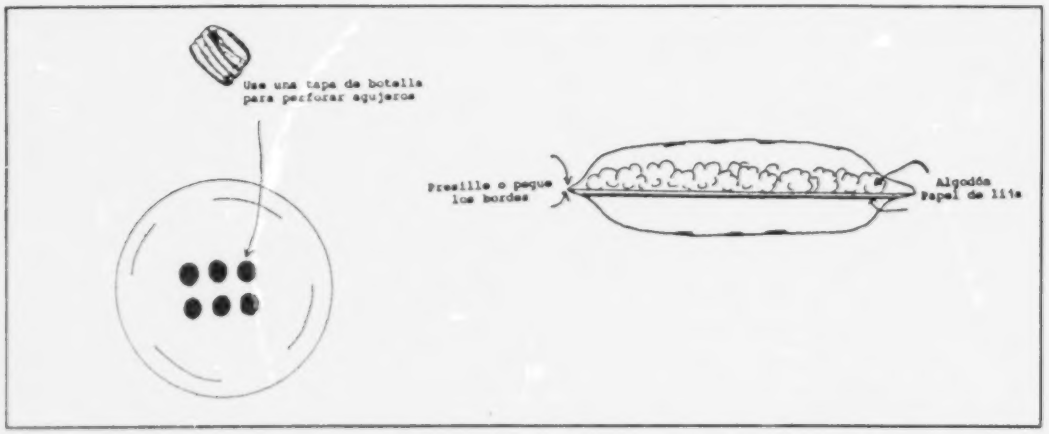
En otra ocasión, consiga una pelota grande que pueda hacerse rodar con facilidad hacia el bebé. Siéntese en el piso y ponga al bebé en posición sentada frente a Ud. Ruede la pelota hacia el bebé y anímele a que la eche a rodar de regreso hacia Ud. Elogie al bebé por cualquier reacción positiva que haga y continúe con esta actividad mientras el bebé parezca estar interesado. Esta es una actividad que debe repetirse a menudo. También sería beneficioso para el bebé el repetir algunas de las actividades anteriores, especialmente aquéllas por las cuales el bebé mostró poco o ningún interés.

Esta actividad desarrolla:

* Un conocimiento adicional de izquierda y derecha
* El aumento del sentido del tacto cuando se rueda el cuerpo del bebé y también cuando se hace rodar la pelota
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La motivación para aumentar el espacio de atención
* La habilidad para participar en un juego sencillo de pelota con otra persona
* La confianza

Edad 0 - Semana 41

Introducir



Obtenga una tapa de botella pequeña y suave aproximadamente del tamaño de una moneda de diez centavos. Haga seis hendiduras sobre dos platos desechables de espuma de goma apretando firmemente la tapa sobre los platos. Asegúrese de apretar firmemente y dé vuelta a la tapa para hacer agujeros suaves en los platos. Si los agujeros están ásperos, use unas tijeritas afiladas de manicure para emparejar los agujeros. Corte un pedazo grande de papel de lija del tamaño de un plato y póngalo dentro de uno de los platos invertidos para que el lado áspero quede contra los agujeros del plato. Empaque algodón suelto, bolas de algodón o fibra de rellenar sobre el lado suave del papel de lija. Coloque el otro plato de espuma de goma con el lado invertido enfrentándose a la parte superior del otro plato. Engrampe o pegue los dos platos que contienen el papel de lija y el algodón para unirlos.

Introduzca su dedo índice en cada uno de los agujeros del lado del papel de lija. Este es el lado áspero. Voltée los platos unidos e introduzca su dedo índice al azar en los agujeros de ese lado. Este lado se siente suave. Anime al bebé a usar su índice para introducirlo en los agujeros al azar. Muéstrele ambos lados de los platos y permítale que palpe y explore ambos lados independientemente.

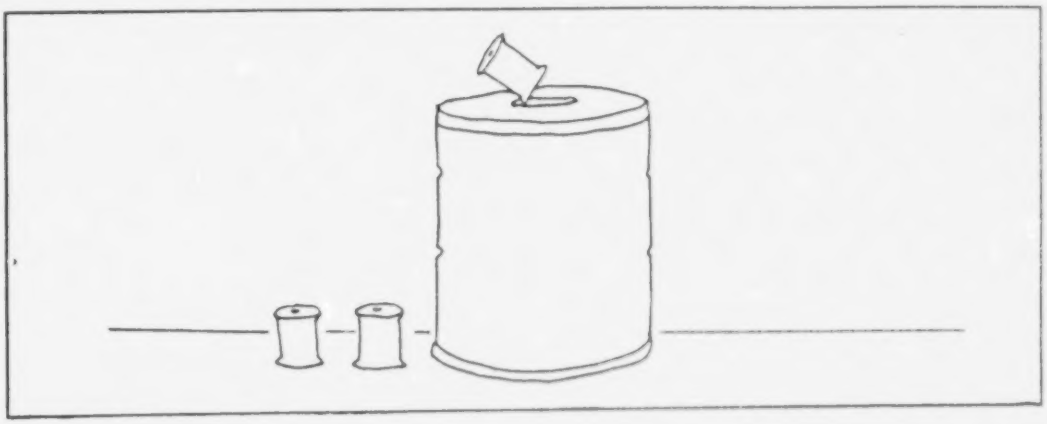
El bebé puede estar renuente a introducir su dedo en los agujeros. Puede que sólo mire a los platos y no haga más nada. Por lo tanto, puede que necesite algún aliento para usar su dedo e introducirlo en los agujeros del plato. Si Ud. tiene un tablero de damas chinas, el bebé probablemente disfrute al introducir su dedo en los agujeros del mismo. No hay diferencia si el bebé escoge otro dedo para introducirlo. El aliento, el elogio y la buena inflexión de la voz servirán para aumentar el interés del bebé. Use las palabras "áspero" y "suave" mientras le habla al bebé. Esto aumentará su comprensión de estos conceptos.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La exploración por elección libre
* El aumento del sentido del tacto
* El conocimiento de las texturas "ásperas" y "suaves"
* La confianza.

Edad 0 - Semana 42

Déjelo Caer en un Recipiente



Tome una lata de café vacía con una tapa plástica y quítele el metal del fondo con un abridor de latas. Ponga precinta de cubrir en los bordes ásperos. Trace y después corte un agujero en la tapa plástica con unas tijeras de cocina o un instrumento puntiagudo afilado. El agujero debe ser circular y algo mayor que un carretel de hilo vacío. Se puede usar uno o más carreteles para esta actividad. Los carreteles de colores son más atractivos para el bebé. Pueden usarse marcadores de fieltro para dar colores a los carreteles que no los tengan.

Coloque la tapa plástica en un extremo de la lata y póngala sobre una superficie plana. Tome un carretel y déjelo caer en el agujero de la tapa plástica. Levante la lata y halle el carretel. Repita esta actividad varias veces. Dé un carretel al bebé y anímele a dejarlo caer en el agujero de la tapa plástica. Puede que él necesite un poco de ayuda para coordinar al principio, pero con varios intentos debería tener éxito. Si Ud. tiene varios carreteles, puede dejarlos caer individualmente dentro de la lata a través del agujero de la tapa plástica. El bebé disfrutará al levantar la lata y encontrar los carreteles.

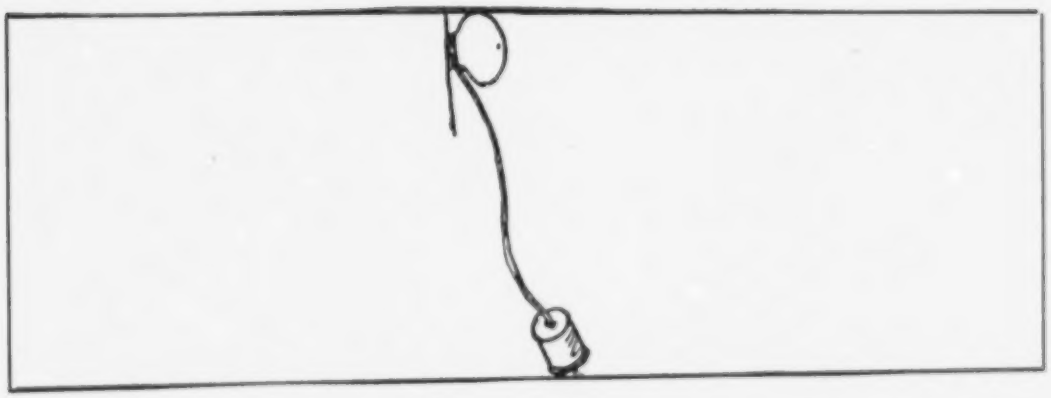
Esta actividad puede usarse después para que el bebé la haga independientemente. El ánimo y el elogio son necesarios para la motivación; por lo tanto, recuerde animarlo y elogiarlo aún cuando Ud. pueda estar ocupada en otro lugar.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* El aumento del sentido del tacto
* La habilidad para seguir instrucciones
* La independencia
* La confianza

Edad 0 - Semana 43

Halar y Soltar



Use un elástico grande o un pedazo de cinta elástica y átelo con fijeza a cualquier objeto pequeño seguro tal como un carretel, un sonajero, una tapa plástica, etc. Atelo con seguridad a una silla, mesa, baranda de corralito o tirador de puerta para que el objeto fijado cuelgue libremente.

Muestre al bebé cómo Ud. puede halar el objeto y soltarlo. El bebé verá que el objeto regresa a su posición original. Tire del objeto fijado varias veces más mientras el bebé le observa. ¿Trata el bebé de ayudarle, o se limita a observar? Anime al bebé a ayudarle a halar o permita que el bebé tire del objeto independientemente. Continúe haciendo esto hasta que el bebé pierda interés. Asegúrese de elogiar al bebé por cualquier reacción positiva que haga.

En otra ocasión, puede usar distintos objetos para esta misma actividad. Los bebés de esta edad disfrutan de halar, introducir y empujar objetos, y trabajarán independientemente si se les pone a su disposición unos cuantos objetos seguros.

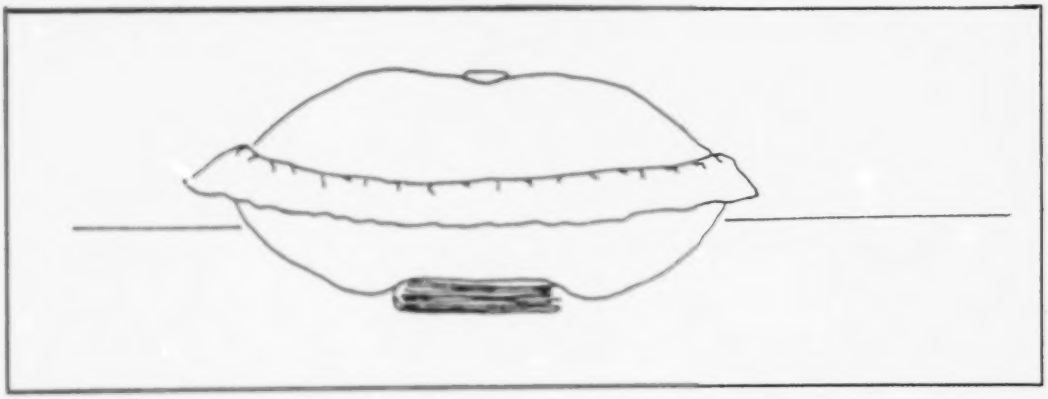
Indicación: Si el carretel hace demasiado ruido, Ud. puede ahogar el ruido de esta manera: Corte de un calcetín viejo la parte donde van los dedos de los pies. Coloque el carretel en el calcetín recortado y ponga un pedazo de trapo, relleno de fibra o un calcetín viejo alrededor del carretel. Amarre el calcetín recortado que contiene el carretel y el relleno al elástico con una banda de goma.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La independencia
* La motivación para aumentar el espacio de atencion
* La confianza.

Edad 0 - Semana 44

Nombrar y Encontrar



Dé al bebé un libro para sujetarlo y permítale que lo examine. Dígale al bebé que está sujetando un libro. Pídale al bebé que le devuelva el libro. Dígale al bebé que observe mientras Ud. esconde el libro bajo una almohada o una revista. Dígale al bebé que vaya a buscar el libro. Recupere el libro si el bebé parece no comprender. Muéstrele el libro al bebé y escóndalo en el mismo lugar. Continúe haciendo esto hasta que el bebé reciba la idea y pueda hallar el libro independientemente. Elogie al bebé por cualquier reacción positiva. Repita la palabra "libro" tan a menudo como sea posible y con el tiempo el bebé dirá la palabra "libro".

Seleccione varios juguetes familiares y escóndalos del bebé. Sin embargo, esconda sólo un objeto de una vez. Llame al objeto por su nombre al tiempo que lo esconde. El bebé tendrá más confianza si Ud. lo esconde en el mismo lugar. Sin embargo, si el bebé puede encontrar el objeto escondido con rapidez, pruebe otro escondrijo, tal como debajo de un sofá o de una mesa. Siempre trate de esconderlo debajo de algo, para que el bebé comprenda el concepto espacial "debajo de". El reforzar al nombre de cada artículo estimulará al bebé a escuchar y, con el tiempo, él podrá empezar a decir los nombres de algunos de los objetos. Se necesita de mucho elogio y aliento para la motivación de esta clase de actividad.

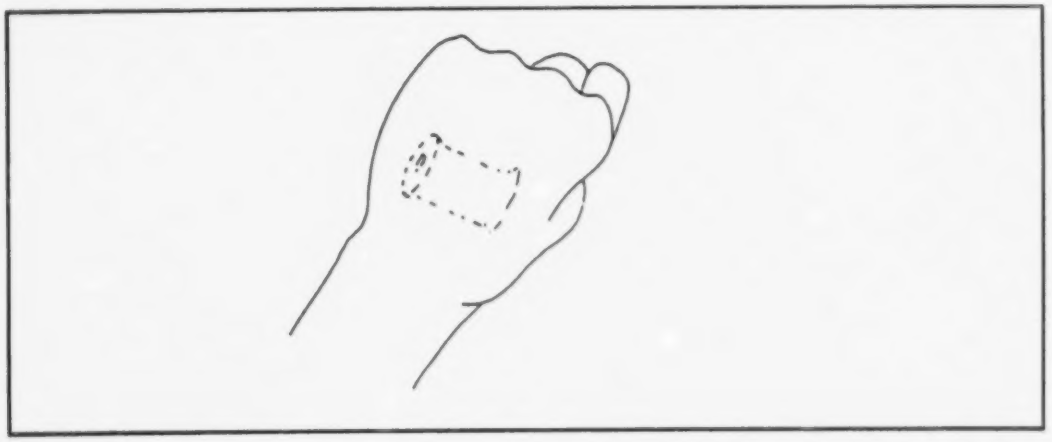
Esta actividad desarrolla:

* El seguimiento de instrucciones
* La audición
* El desarrollo del lenguaje (los nombres de los objetos)
* La percepción visual para hallar los objetos correctos
* La confianza
* La independencia.

BEST COPY AVAILABLE

Edad 0 - Semana 45

¿Cuál Mano?



Escoja un objeto que pueda esconderse en una mano. Muestre el pequeño objeto al bebé mientras Ud. identifica el nombre del objeto. Conserve el objeto en una mano y ponga sus dos manos detrás de Ud. Cierre las dos manos como si ambas estuvieran sujetando al objeto y vuelva a ponerlas a la vista clara del bebé. Llame al bebé por su nombre y pídale que señale a la mano que tenga el objeto. Continúe haciendo esto varias veces. Use la misma mano y el mismo objeto cada vez hasta que el bebé comprenda el asunto y pueda señalar correctamente a la mano que esté ocultando el objeto. Elogie al bebé por cualquier reacción positiva.

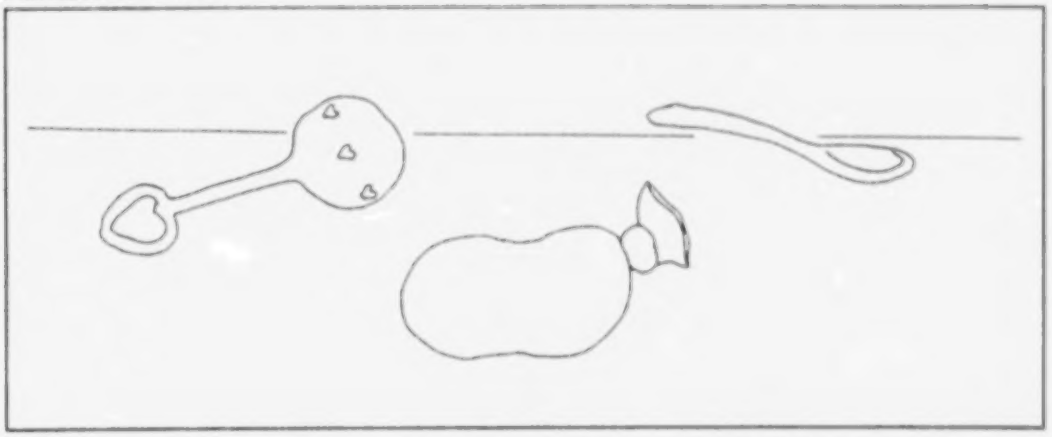
Después que el bebé se sienta cómodo con esta actividad, siéntase libre de alternar las manos para ocultar al objeto. Sin embargo, nunca cambie de manos para ocultar al objeto mientras las tenga detrás de Ud. El objeto de esta actividad es que el bebé recuerde en qué mano le vió el objeto antes de que Ud. cerrara cada una de sus manos detrás de Ud. El cambiar de manos tras de Ud. puede tender a confundir y desilusionar al bebé. También puede ocasionar que el bebé pierda la confianza en Ud. Puede usarse otros objetos de igual modo una vez que el bebé se sienta cómodo con esta actividad.

Esta actividad desarrolla:

* El recordar de memoria
* La relación del objeto con la mano correcta
* El interés por participar en un juego.

Edad 0 - Semana 46

Escuchar y Hacer Más



Coloque tres objetos en fila delante del bebé. Algunos que se recomiendan son un sonajero, una pelota de calcetín, un animalito relleno, una cuchara o cualquier objeto semejante. Se recomienda usar tres objetos porque demasiados de ellos pueden estimular en exceso y confundir al bebé. Comience por la izquierda y nombre a cada objeto que haya sido puesto en la hilera. Permita que el bebé sujete y toque al primer objeto de la izquierda. Reemplace a ése y permita que el bebé sujete y toque el del centro. Sustituya a ése y permita que el bebé sujete y toque al tercero de la hilera. Regrese el último objeto a la hilera. Anime al bebé a nombrar los tres objetos a medida que Ud. señale cada uno. Si el bebé sólo observa, repita el nombre de cada objeto varias veces mientras se mueve de izquierda a derecha.

Pídale al bebé que le dé el primer objeto. Llámelo por su nombre, pero no lo toque ni lo señale. Si el bebé no entiende, tome el objeto, llámelo por su nombre y vuélvalo a poner en su lugar. Repita el procedimiento y pida el mismo objeto por su nombre. Continúe haciendo esto hasta que el bebé entienda y le dé el objeto correcto. Asegúrese de elogiar al bebé por cualquier reacción positiva que tenga.

Llame al segundo objeto por su nombre e instruya al bebé a entregárselo. Nuevamente, si el bebé no entiende, tome el objeto, llámelo por su nombre y vuelva a ponerlo en su lugar. Continúe haciendo esto para el tercer objeto hasta que el bebé pueda reaccionar correctamente. Si el bebé parece llegar a estar desilusionado, detenga esta actividad y prueba de nuevo en otra oportunidad.

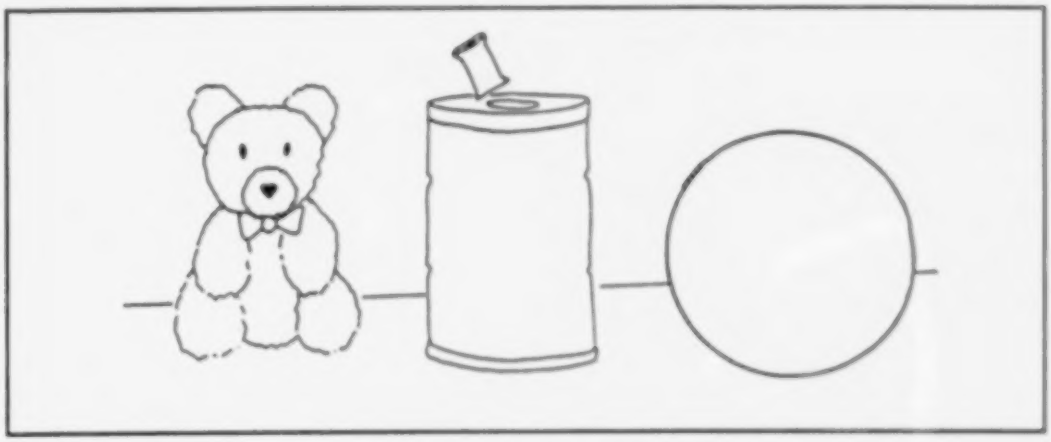
Si Ud. repite esta actividad con bastante frecuencia, el bebé ganará más confianza y verá con agrado un cambio de la posición de los tres objetos. Más tarde, los tres objetos pueden cambiarse por otros y usarse con el mismo procedimiento.

Esta actividad desarrolla:

* Mejor conocimiento de la progresión de izquierda y derecha
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El desarrollo adicional de la percepción sensoria
* El desarrollo del vocabulario
* La habilidad para escuchar y seguir instrucciones.

Edad 0 - Semana 47

Ordenar y Hacer



Reúna un osito relleno, la lata de café con la tapa plástica y el carretel que se usaron en la actividad para la semana 42 y una pelota de tamaño mediano. Colóquelos en orden de izquierda a derecha. Muestre al bebé el modo de abrazar al animal relleno mientras lo quita de la posición de la izquierda. Diga: "Mamá abraza al osito". Diga al bebé que abrace al osito. Diga: "(El nombre del bebé) abraza al osito". Elogie al bebé si reacciona positivamente. Si se limita a observarle a Ud., abrace nuevamente al osito y anime al bebé a hacer lo mismo. Continúe haciendo esto hasta que el bebé reaccione correctamente o pierda el interés.

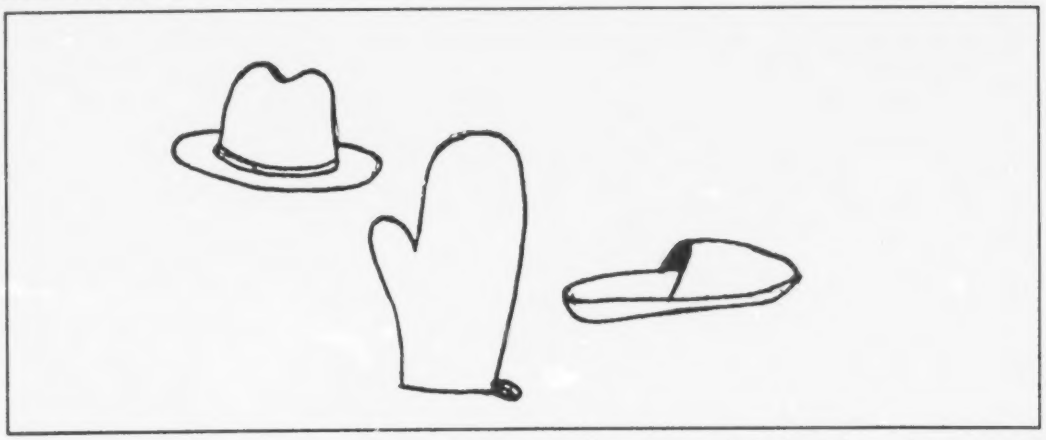
Ponga al osito de regreso en su lugar, tome el carretel y échelo en el agujero de la tapa plástica de la lata. Diga: "Mamá puso el carretel en la lata". Puesto que el bebé ha hecho esto antes, puede reaccionar rápidamente. Si no, continúe probando hasta que él siga su orden. Una vez que el bebé haya reaccionado correctamente, aplauda con sus manos, elógielo y diga: "(Nombre del bebé) puso el carretel en la lata". Haga rodar la pelota una distancia corta y diga: "Mamá rodó la pelota". Anime al bebé a ir, tomar la pelota y hacerla rodar de regreso hacia Ud. Ayude al bebé si tiene dificultad para recoger o hacer rodar la pelota de regreso hacia Ud. Reaccione a él nuevamente llamándolo por su nombre y elogiándolo por sus acciones positivas. Continúe haciendo esto hasta que el bebé entienda el modo de ir y tomar la pelota, aunque no se haya rodado directamente hacia él. Trate de evitar el rodar la pelota a mucha distancia, porque será difícil para el bebé el recoger y rodar la pelota hacia Ud.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad para seguir instrucciones
* Las habilidades de escuchar
* El desenvolvimiento del lenguaje
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La comprensión del cariño al abrazar al osito
* La confianza

Edad 0 - Semana 48

¿Dónde Pertenece?



Consiga un guante que sea mayor que la mano del bebé. (Un guante para el horno servirá). También consiga una zapatilla grande para dormitorio y un sombrero que sea fácil de poner en la cabeza del bebé, pero que no sea demasiado grande.

Ponga el guante en su mano y quíteselo. Anime al bebé a ponerse el guante en cualquiera de sus manos. (No se preocupe por el pulgar, siempre que el bebé ponga su mano dentro del guante.) Ayude al bebé a ponerse el guante si es necesario. Háblele al bebé mientras Ud. hace esto. Practique a ponerse el guante y quitárselo hasta que el bebé tenga confianza para hacer esto.

Póngase la zapatilla en el pie y quítesela. Después anime al bebé a probársela en su pie. Permítale que escoja cualquiera de los dos pies. Ayúdele si es necesario. Practique esto mientras el bebé esté interesado.

Póngase el sombrero y anime al bebé a que se lo quite de su cabeza. ¿Se pone el bebé el sombrero en su cabeza? Si no, anímele a que lo haga. Repita el proceso si el bebé parece no entender. Haga esto hasta que el bebé entienda la idea.

Ponga el guante, la zapatilla y el sombrero en una hilera. Dígale al bebé que se ponga el guante. ¿Se lo pone en la mano de él, o sólo la observa a Ud.? Si él no comprende, muéstrele el modo de hacerlo.

Después dígale al bebé que se ponga la zapatilla. ¿Puede él hacerlo independientemente? Ayúdele si no comprende por completo. Señálele el sombrero y dígale que se lo ponga. ¿Se lo pone en la cabeza o solamente observa? Ayúdele si es necesario. Continúe haciendo esta actividad a diversas horas y permita al bebé que juegue con los objetos independientemente. Asegúrese de elogiarlo siempre que tenga una reacción positiva.

Esta actividad desarrolla:
* El escuchar y seguir instrucciones
* El enriquecimiento del lenguaje
* Las habilidades de relacionar
* La confianza e independencia.

Edad 0 - Semana 49

Señálelo

Corte una fotografía de la cara de un niño de una revista o dibuje una cara y muéstresela al bebé. Señale al ojo izquierdo en la foto de la cara y diga: "Ojo". Toque suavemente el ojo izquierdo del bebé y después toque su ojo izquierdo y diga la palabra "ojo" otra vez. Siga el mismo procedimiento para el ojo derecho, la nariz, la boca, la oreja izquierda y la derecha y el cabello. Repita esta actividad varias veces o hasta que el bebé deje de estar interesado.

Durante toda la semana y siempre que sea posible, destaque las partes de la cara. Si el bebé parece estar confundido, pase varios días con los ojos, después siga adelante y pase varios días con la nariz, la boca, las orejas y el cabello. Cuando el bebé ya tenga confianza, anímele a señalar o tocar una parte de la cara al indicársele. Dé palmadas con sus manos y use una buena inflexión de voz para motivar el interés del bebé e infundirle confianza.

Señale a las fotografías de caras en revistas y libros siempre que sea posible y permita que el bebé señale a los ojos, la nariz, la boca, las orejas y el cabello de cada cara. Esto permitirá al bebé relacionarse con las partes de las caras en las fotografías, así como las de la vida real.

Esta actividad desarrolla:

* Las habilidades de escuchar
* El conocimiento de las partes de la cara
* La habilidad para relacionar las diversas partes de la cara.

Edad 0 - Semana 50

Sonidos Hogareños

Destaque un sonido hogareño familiar cada día de la semana. Por ejemplo, Ud. puede escoger el sonido de la máquina lavadora. Exagere el sonido verbalmente y anime al bebé a imitar el sonido que Ud. haga. Más adelante se relacionan algunas recomendaciones que Ud. puede usar para hacer algunos sonidos hogareños. Se puede agregar muchos otros sonidos a esta lista.

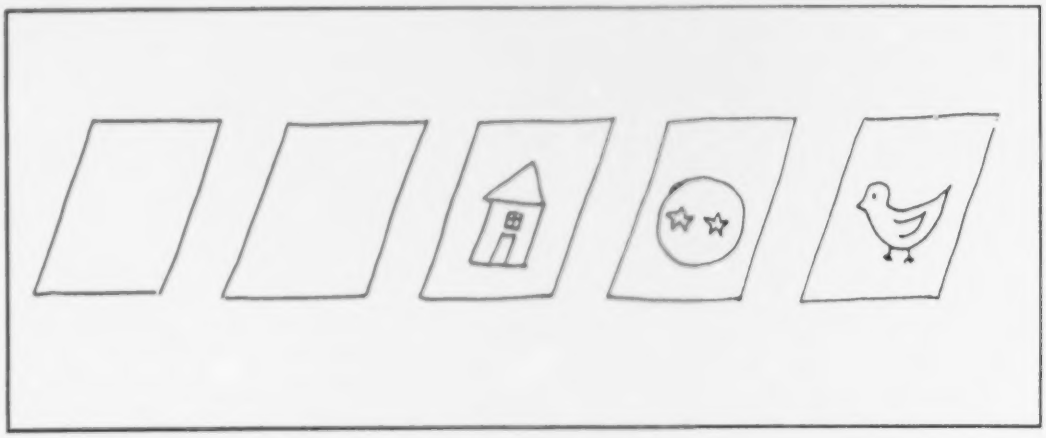
* Lavadora - "Swish, swish"
* Secadora - "Mmmmmmmmmmm"
* Teléfono - "Ring, ring, ring"
* Lavadora de platos - "Squish, squish"
* Aspiradora de vacío - "Zzzzzzzzzz"
* Sierra eléctrica - "Brr, brr"
* Taladro eléctrico - "Drr, drr"
* Persona caminando - "Clip, clop"
* Campanilla de la puerta - "Ding, dong"
* Automóvil - "Brm, brm"

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de los sonidos hogareños
* La habilidad para relacionar los sonidos hogareños con los objetos correctos
* El estímulo verbal para imitar los sonidos de los objetos hogareños
* El escuchar con un propósito

Edad 0 - Semana 51

Voltear



Corte una pieza de cartón en cinco pedazos que tengan aproximadamente 3 por 5 pulgadas, o reúna cinco tapas plásticas a fin de usarlas para esta actividad. Escoja cinco cuadros sencillos de colores, de objetos tales como una pelota, una casa, un pájaro, un bebé y un perro. Pegue los cuadros a un lado de cada una de las tarjetas o tapas. Colóquelas sobre una superficie plana en una hilera, con todas las fotos hacia arriba. Comience por el lado izquierdo y dele vuelta a la foto. Mientras Ud. le da vuelta, diga la palabra "voltear" y dígale al bebé el nombre del cuadro que esté en la tarjeta o la tapa. Haga lo mismo con las demás fotos, manteniéndolas en fila. Dígale al bebé que Ud. ha volteado todas las fotografías. Entonces pídale al bebé que encuentre las fotos. Si el bebé no parece comprender, dé vuelta a la primera foto de la izquierda y vuelva a decir la palabra "voltear". Dígale al bebé que Ud. ha volteado la tarjeta o tapa para hallar la fotografía. Anime al bebé a voltear la segunda fotografía. Destaque la palabra "voltear" y dígale al bebé el nombre de lo que hay en esa fotografía. Elogie al bebé por cualquier reacción positiva y anímele a voltear las demás para encontrar las otras fotos. Repita esta actividad varias veces. Permita al bebé continuar haciendo esta actividad por sí solo, siempre que tenga aún algún interés en la actividad.

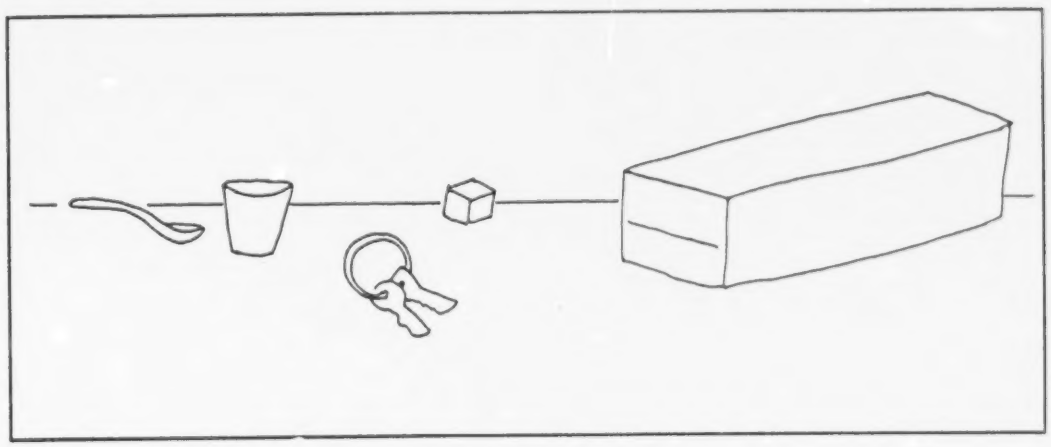
Para suscitar interés adicional, puede cambiar las fotos para esta actividad. Escoja fotos sencillas, en colores, con pocos detalles. Dígale al bebé el nombre de cada foto antes de voltearla. Use solamente unas pocas fotos al mismo tiempo para no confundir al bebé. Esto ayudará a aumentar el vocabulario del bebé, así como a enseñarle el concepto espacial de "voltear".

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del concepto "voltear"
* La coordinación entre el ojo y la mano
* Las habilidades de relacionar
* El enriquecimiento del vocabulario
* La independencia
* La confianza.

Edad 0 - Semana 52

Dentro y Fuera



Coloque delante del bebé cinco objetos, tales como un bloque, una taza, una cuchara, un animalito relleno o de plástico y un juguetito favorito. Nombre los objetos, uno a la vez, y permita que el bebé sujete y toque cada uno de ellos antes de que Ud. los coloque en una caja de zapatos.

Saque el bloque de la caja y déselo al bebé. Dígale al bebé que Ud. sacó el bloque de la caja. Recalque la palabra "fuera". Instruya al bebé que ponga otra vez al bloque dentro de la caja. Recalque la palabra "dentro". Repita esto para la taza, la cuchara, el animalito y el juguete.

Después que todos los objetos estén otra vez dentro de la caja, anime al bebé a encontrar el bloque en la caja y dárselo a Ud. Si no comprende, tome el bloque y déselo al bebé mientras Ud. dice la palabra "bloque". Dígale al bebé que el bloque está fuera de la caja. Asegúrese de usar la palabra "fuera". Pida al bebé que diga la palabra "bloque", si puede hacerlo. Después indíquele que ponga el bloque otra vez dentro de la caja. A continuación dígale al bebé que saque la taza de la caja y se la dé a Ud. (Dé sólo una orden a la vez para evitar confusión. Se pueden dar dos órdenes cuando el bebé se halle más seguro con esta actividad.) Continúe animando al bebé a sacar uno de los objetos de la caja, nómbrelo y después indíquele que vuelva a ponerlo en la caja. Recalque las palabras "dentro" y "fuera" y elogie al bebé por cualquier reacción positiva que haga.

Se puede animar al bebé a que juegue independientemente con los objetos de la caja. Para agregar interés, se puede usar otros objetos en la caja. Recuerde usar sólo unos pocos objetos a la vez. Demasiados objetos confunden a los bebés.

Esta actividad desarrolla:

* El desenvolvimiento del lenguaje al nombrar los objetos
* El aumento del sentido del tacto
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento de los conceptos "dentro" y "fuera"
* La independencia
* La confianza.

Introducción

La niña, a la edad de un año, está empezando a exhibir señales de independencia, pero todavía necesita mucha supervisión y orientación. Es importante captar el momento adecuado para inyectar las actividades recomendadas a fin de estimular a la niña. No se recomienda planear una hora exacta cada día, porque los niños pequeños no son relojes, aunque puedan estar sujetos a un horario en general. Su niña puede sentir la regimentación y mostrar una conducta negativa.

Trate de comprender a su niña observando sus pautas diarias de conducta. Advierta cuando parezca estar buscando algo que hacer. Podría ser temprano en la mañana o después de una siesta en la tarde. Todo depende de cuándo ella quiera ser estimulada con algo especial.

Es importante estar al tanto de que un(a) niño(a) de esta edad tiene un espacio de tiempo de atención muy corto y puede no ser capaz de terminar una actividad recomendada a una hora escogida. Estas actividades necesitan ser repetidas para dar estímulo adicional a diversas horas durante un período de tiempo prolongado. La niña desarrollará confianza e independencia en sí misma, a medida que llegue a estar al tanto de su ambiente inmediato.

Los libros que tienen grandes fotos en colores y pocos detalles atraen a los niños de esta edad. La niña se deleitará al escuchar que se le leen los libros reiteradamente, aún cuando a menudo pueda no sentarse tranquila durante un tiempo suficiente para que se le termine de leer el libro en un espacio de tiempo dado.

Las canciones, los versos y los ritmos captarán el interés de la niña. Continúe repitiéndolos a menudo, y la niña estará recitando pronto sus favoritos de memoria.

La niña de esta edad es curiosa y explorará rápidamente su ambiente inmediato palpando, investigando, escarbando, halando, empujando, mirando y golpeando. También disfrutará de amontonar y transportar objetos, llenar y vaciar recipientes y poner y quitar las tapas de los recipientes disponibles.

La vida es una época muy ocupada para una niña de un año. Ella está más consciente de sí misma. Ella mostrará más afecto y empleará gestos o señalará para manifestar deseos. Gradualmente, empezará a comunicarse verbalmente en mayor medida con un vocabulario limitado. Mientras más interacción tenga Ud. con ella al hablarle, leerle, mostrarle y realizar actividades, más cómoda se sentirá su niña con Ud. Esto servirá para infundirle confianza y seguridad, lo cual ayudará a motivar a su niña para que aprenda.

- NOTA: La autora y el editor no son responsables por ninguna muerte o lesión sufrida, que se deban al uso incorrecto de los materiales e indicaciones que se recomiendan. Como sucede con todas las actividades relacionadas con los niños, los materiales deben seleccionarse con atención cuidadosa a la seguridad del (de la) niño(a); la supervisión de los adultos es indispensable.

Edad 1 - Semana 1

El Juego de la Cara y la Cabeza

Toque la cabeza de la niña con su mano y mueva su mano lentamente desde el cuello hasta el lado izquierdo de su cabeza, por encima de la parte superior y hacia abajo por el lado derecho de su cabeza hasta el cuello. Esto dará a la niña la sensación del contorno de su cabeza. Dígale a la niña que Ud. ha movido su mano alrededor de su cabeza.

Dibuje un círculo u óvalo grande en un pedazo de papel en blanco y dígale a la niña que Ud. está dibujando un cuadro de ella. Toque el ojo izquierdo de la niña suavemente y dígale que Ud. va a dibujar un cuadro de su ojo. Dibuje el ojo izquierdo en el lugar apropiado de la cara dibujada. Toque el ojo derecho de la niña y haga lo mismo que con el ojo izquierdo. Toque la nariz, nómbrela y dibújela en la cara de papel. Toque después la boca y nómbrela mientras la dibuja en su lugar; haga que la boca sonría. Dígale a la niña que Ud. ha dibujado una cara feliz en el papel. Después toque y dibuje las orejas, izquierda y derecha, nombrándolas y hablando sobre ellas mientras las dibuja. Para darle más realismo, agregue algún cabello al dibujo.

Si la niña parece estar interesada todavía, tome su dedo índice y llévelo alrededor del contorno de la cabeza dibujada. Toque el ojo izquierdo, después el ojo derecho, nombrándolos a medida que los toque. Toque y nombre la nariz. Después toque la boca que sonríe mientras mueva su mano de izquierda a derecha sobre la sonrisa dibujada. A continuación toque las orejas, izquierda y derecha, mientras las nombra. Señale al cabello dibujado y toque el cabello de la niña mientras dice la palabra "cabello".

Repita esta actividad durante toda la semana. Además, señale a las caras de la familia, así como a las que encuentre en libros y revistas, e identifique las partes de la cabeza en cada ocasión en que le hable a la niña sobre las partes de la cabeza. Elogie a la niña por cualquier reacción positiva.

En otro momento, use botones grandes, carreteles, piezas de fieltro, pedacitos de papel o cualquier otra cosa que pueda usarse para señalar. Los señaladores deben ser fáciles de recoger y sujetar para la niña. ¡No deje a la niña sola con señaladores que puedan tragarse! Use la figura dibujada

de una cara, o cualquier cara grande, e indique a la niña que ponga un señalador sobre un ojo. No es aconsejable usar las palabras "izquierda" y "derecha". Por lo tanto, permita que la niña ponga el señalador sobre cualquiera de los ojos. Después dígale que ponga un señalador sobre el otro ojo. Repita el procedimiento para la nariz, la boca, las orejas y el cabello. Ayude a la niña si es necesario, y recuerde elogiarla siempre que sea posible.

Otra actividad que puede efectuarse para reforzar la memoria de las partes de la cara es la de pegar una foto de una cara grande sobre cartón o papel de construir. Cuando se haya secado el pegamento, corte la cara en dos partes (izquierda y derecha). Dígale a la niña que vuelva a unir la cara.

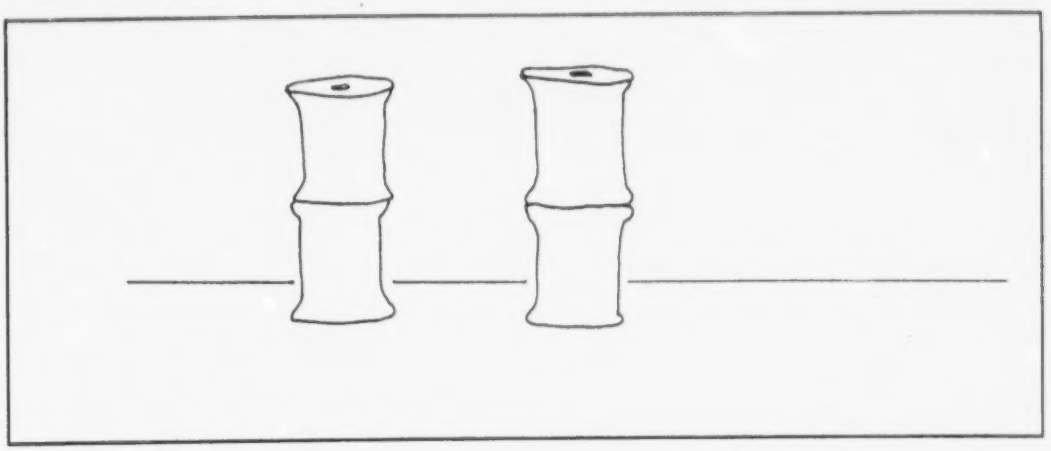
Durante toda la semana, repita estas actividades con su niña, especialmente cuando la niña parezca necesitar de Ud. Mientras Ud. esté haciendo las labores hogareñas, puede tener inter-acción con la niña al decirle que señale a cualquiera de las partes de la cara. Ayude o rectifique cortésmente a la niña si es necesario y recuerde elogiarla.

Esta actividad desarrolla:

* El sentido del tacto
* La coordinación entre el ojo y la mano
* Las habilidades de relacionar
* La audición
* El desenvolvimiento del lenguaje
* El seguimiento de las indicaciones
* La confianza
* El conocimiento de "izquierda" y "derecha"

Edad 1 - Semana 2

Los Carreteles



Escoja un surtido de carreteles y permita que la niña los examine. Si la niña no muestra interés por ellos, anímele a que los mire, los palpe, los empuje, los haga rodar, haga ruido con ellos o los amontone y los tumbe. Ud. puede necesitar el mostrar a la niña el modo de hacerlo, pero asegúrese de permitirle que juege e investigue antes de presentar cualquier actividad adicional.

En otro momento, anime a la niña a juntar dos carreteles e iniciar el ritmo de 1-2, 1-2. Cante las palabras "uno-dos, uno-dos" mientras aplaude con las manos. Póngase de pie y suene los pies contra el piso al ritmo de 1-2, 1-2. Anime a la niña a sonar los carreteles uno contra otro mientras Ud. aplaude o hace sonar sus pies contra el piso. La niña puede poner los carreteles en el piso y copiar sus acciones. Si esto sucede, permítale que lo haga.

En algún momento durante la semana, muestre a la niña el modo de apilar los carreteles de dos en dos. Si la niña los apila más altos que eso, sugiérale cortésmente que lo haga igual que Ud. lo hace. Sin embargo, si ella insiste en apilar los carreteles a su modo, permítale que lo haga y pruebe otra vez después.

Ud. y su niña pueden divertirse haciendo rodar un carretel entre una y otra. La niña puede estar interesada también en fijar los carreteles en una cuerda. Esto puede hacerse con un cordel o un hilo. Se puede torcer un limpiador de pipas para hacer una aguja. Pase la cuerda o el hilo a través del ojo de la aguja y asegure el primer carretel con un nudo grande o un pedazo de precinta. Muestre a la niña cómo se ponen los carreteles en la cuerda y anímela a hacerlo independientemente. Ayúdele siempre que sea necesario. Recuerde darle elogio por cualesquiera acciones positivas.

Esta actividad desarrolla:

* La libertad de exploración
* El ritmo y el conocimiento de la pauta "1-2"
* El conocimiento de los juegos de dos objetos
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La independencia

Edad 1 - Semana 3

Recoger

Reúna y ponga en hilera objetos tales como una taza, un bloque, un carretel, una presilla de tender ropa, una cuchara y una bolsa grande de papel. Nombre a cada objeto e instruya a la niña que los ponga en la bolsa. Dígale a la niña que vacíe la bolsa y repita el procedimiento.

En otro momento, ponga estos objetos en distintas partes del aposento a la vista clara de la niña. Nombre uno de los objetos y pida a la niña que lo ponga en una bolsa. Ayude a la niña si es necesario. Anime a la niña a buscar otro objeto y ponerlo en la bolsa. Continúe este procedimiento hasta que todos los objetos hayan sido encontrados y puestos en la bolsa. Haga esto en la cocina u otro aposento donde Ud. pueda estar trabajando, y anime a la niña a que lo haga independientemente.

Escoja algunos otros objetos que sean familiares para la niña, tales como un animalito relleno, una pelota pequeña, un sonajero, un librito, etc. Nombre a cada objeto y después indíquele a la niña que los coloque en la bolsa, uno a la vez, a medida que Ud. vaya nombrándolos. Trate de ponerlos en hilera y llámelos por sus nombres, de izquierda a derecha.

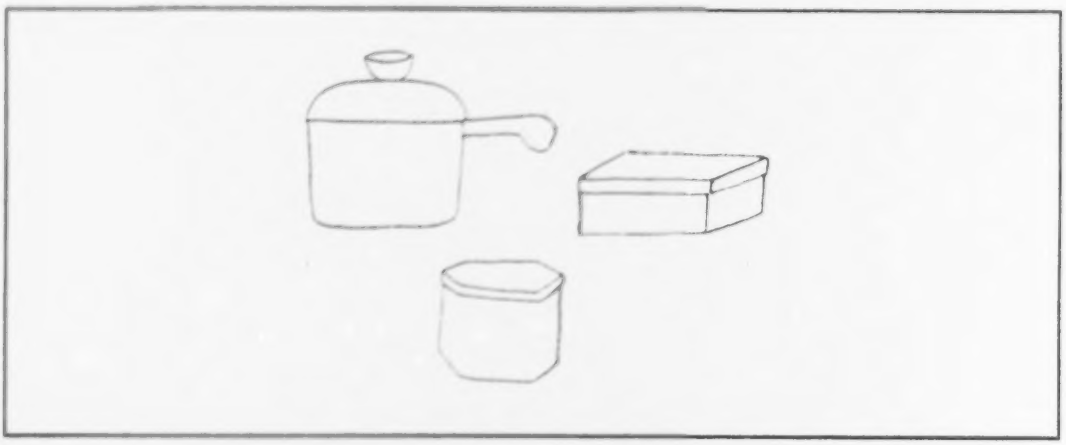
La actividad siguiente debe hacerse con estricta supervisión. Esto es importante para el conocimiento del detalle y la coordinación entre el ojo y la mano. Reúna en una hilera una uva seca (pasa), un botón, un pedazo de hilo, una presilla para papeles y una llave, e indique a la niña que recoja estos objetos, uno a la vez, de izquierda a derecha, a medida que Ud. los mencione por sus nombres en ese orden. Los objetos deben colocarse en un recipiente pequeño a medida que la niña los recoja. No es necesario usar las palabras "izquierda" y "derecha", aunque a esta edad el conocimiento de izquierda y derecha sea importante. Repita esta actividad sólo con supervisión estricta para evitar que la niña se trague o se asfixie con estos objetos pequeños.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de "izquierda" y "derecha" y el adiestramiento de los ojos
* La audición
* El seguimiento de instrucciones
* El enriquecimiento del lenguaje
* El conocimiento de "dentro" y "fuera", tal como en la bolsa o el recipiente

Edad 1 - Semana 4

Recipientes y Tapas



Reúna una jarra plástica y su tapa, una cazuela con tapa que ajuste, una caja de zapatos y varias otras cosas que tengan tapas que ajusten. Asegúrese de que las tapas sean fáciles para la niña de quitar y volver a poner. Si la tarea es demasiado difícil, la niña se desilusionará y perderá el interés.

Una vez que los materiales estén reunidos, preséntele tres de estos recipientes a la niña y permítale que les quite y les vuelva a poner las tapas. La niña puede necesitar alguna ayuda para poner las tapas correctas en los recipientes, pero asegúrese de permitirle a la niña el privilegio de probar y equivocarse. No obstante, ayude a la niña siempre que sea necesario para evitar la desilusión.

Cambie la clase de recipientes durante toda la semana y trate de dejar que la niña trabaje independientemente siempre que sea posible. Use un máximo de tres recipientes a la vez. Demasiados recipientes confundirán a la niña. Use las palabras "poner" y "quitar" mientras se ponen y quitan las tapas.

Durante toda la semana, llame la atención de su niña a otras cosas que tengan tapas. Puede ser en el dormitorio, la cocina, el cuarto de baño u otros lugares. Esto servirá para aumentar el conocimiento de su niña sobre las cosas que hay en su ambiente inmediato.

Esta actividad desarrolla:

* La solución de problemas mediante la libre exploración
* El conocimiento de "poner" y "quitar"
* El conocimiento de poner las tapas adecuadas
* El aumento del sentido del tacto

Edad 1 - Semana 5

Juguemos a la Pelota

Consiga una pelota esponjosa si es posible, aunque una de goma servirá para esta actividad. La pelota debe tener seis pulgadas de diámetro. Se recomienda este tamaño para que la niña pueda sujetar fácilmente la pelota con ambas manos. La pelota esponjosa es suave y es más fácil para una niña de agarrar y controlar.

Siéntese con la niña en una zona de superficie suave sin alfombra y haga rodar la pelota a corta distancia hacia la niña. Observe para ver si la niña mira a la pelota o trata de detenerla. Háblele a la niña y anímela a tomar la pelota cuando se le rueda hacia ella. Continúe haciendo esto hasta que la niña pierda el interés. Repita esta actividad a menudo para desarrollar la habilidad de observar y recibir una pelota. Elogie a la niña siempre que reaccione positivamente.

Una vez que la niña se sienta cómoda al observar y recibir una pelota, anímela a que haga rodar la pelota hacia Ud. Se necesita de mucha práctica para asegurarse de que se apunta y se rueda la pelota directamente. Para lograr esto, ponga libros a los dos lados del sendero de la pelota, o use bloques largos, una escoba o un trapeador para fijar los límites. Al principio, anime a la niña para que use las dos manos para hacer rodar la pelota. Gradualmente, la niña desarrollará la habilidad y podrá hacer rodar una pelota con éxito usando una sola mano.

Se puede hacer fácilmente un túnel casero con una caja de cartón corrugado, cortando una abertura en los lados opuestos de la caja. También se puede usar una mesa, una silla o un túnel de bloques para construir para que la niña haga rodar la pelota por debajo. Después que la niña esté mejor coordinada, alinée una botella plástica vacía al final de un sendero estrecho controlado y anime a la niña a que use la pelota para tumbar la botella plástica. Asegúrese de elogiar y animar a la niña de modo positivo.

Durante una semana dada, asegúrese de repetir muchas de las actividades que han sido recomendadas en las semanas anteriores. De este modo, Ud. ayuda a su niña a desarrollar confianza, seguridad y también independencia. Recuerde que los niños pequeños necesitan repetir las actividades a fin de edificar un cimiento sólido para aprender.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La sensación táctil (palpar la pelota)
* El seguimiento de instrucciones
* La relación de distintos usos para un objeto: La pelota
* El desenvolvimiento del lenguaje mediante la audición de las palabras que se usan durante la actividad

Edad 1 - Semana 6

Vamos a Caminar

Las líneas de un piso de azulejos, la precinta de recubrir, el hilo o la cuerda que se coloquen en línea recta sobre el piso se pueden usar para esta actividad. El largo de la línea debe ser aproximadamente de cinco pies (un metro y medio).

Camine por la línea recta designada mientras la niña le observa. Después anime a la niña a caminar por la línea recta. Para hacer que esta actividad sea más interesante, dígale a la niña que se imagine que la línea es un puente que atraviesa una corriente de agua. Explíquele que un puente permite que las personas atraviesen una corriente de agua sin mojarse. Asegúrese de que la niña entienda que esto es como un juego y que, si se desvía de la línea, entonces se mojará. Si la niña no entiende todavía, camine a través del presunto puente otra vez. Háblele a la niña mientras hace esto y pretenda que pierde el equilibrio y se cae en el agua imaginaria. Ríase y dígale a la niña que Ud. se mojó, porque no tuvo cuidado y se cayó en el agua.

Instruya a la niña para que ponga un pie delante del otro para que el talón de uno toque los dedos del otro pie. También recomiende que la niña extienda ambos brazos rectos hacia fuera para ayudarle a conservar el equilibrio. Elogie a la niña aún cuando ella pueda hallar que esta actividad sea difícil.

Repita esta actividad a menudo durante toda la semana. La niña llegará pronto a sentirse confiada al atravesar el puente imaginario. Ud. puede hasta observar a la niña cuando haga esta actividad independientemente, y es probable que la niña no use la línea designada en la primera oportunidad que Ud. presentó esta actividad. Ella puede incluso encontrar otra línea para practicar su caminata por la línea.

Ya que una niña de esta edad puede disfrutar espontáneamente de caminar hacia atrás en varias ocasiones, permítale que haga eso. Si ella no lo inicia por sí misma, muéstrele el modo de caminar hacia atrás por una línea dada. Señale que ella debería mantener sus ojos sobre la línea mientras que camina hacia atrás.

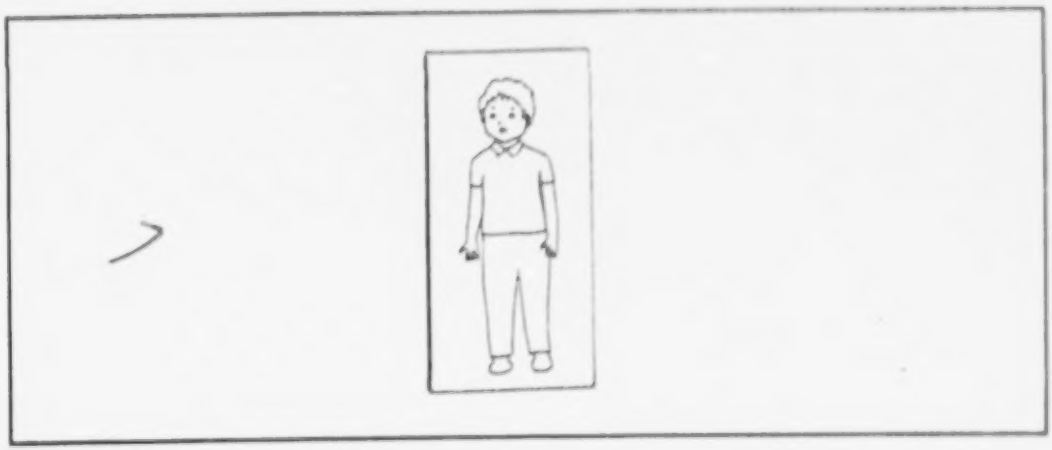
A continuación, se puede pedir a la niña que camine por ambos lados de la línea mientras camina hacia delante. Después, la niña puede tratar de caminar hacia atrás de este modo. Puede ser difícil para ella, pero el observar la línea mientras camina hacia atrás involucra mucha concentración y coordinación. Pruebe esto en una fecha posterior si la niña parece hallar cualquier dificultad.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación de las piernas, los pies y los ojos
* La inter-acción mediante el lenguaje
* La concentración
* El seguir las indicaciones
* La independencia

Edad 1 - Semana 7

Mírame



Acueste a la niña sobre un pliego grande de papel pardo o blanco que no tenga ninguna figura. Use un creyón y trace rápidamente el contorno del cuerpo de la niña. Dígale a la niña que se levante y mire a la forma de su cuerpo en el papel. Dígale: "¡Mira cuán grande estás!"

Use un creyón o marcador de fieltro y dibuje un ojo izquierdo sobre el papel. Después dibuje un ojo derecho. Pregúntele a la niña qué son. Mientras que Ud. dibuja la nariz y la boca que sonríe, pídale a la niña que los nombre también. Ayude a la niña si es necesario. Señale a la posición donde debe estar la oreja izquierda, y pregúntele a la niña qué debe estar allí. Elogie a la niña si reacciona correctamente. Si no, identifique a las orejas mientras las dibuja en sus lugares.

Llame a la niña por su nombre e indíquele que encuentre los ojos, la nariz, la boca y las orejas. ¿Señala la niña a los ojos del papel, o a sus propios ojos? A donde quiera que la niña señale, asegúrese de hacerle saber que la cara del papel representa a la cara de ella. Use la palabra "retrato" para identificar a la cara del dibujo.

Mire a las ropas de la niña y nombre al color principal que la niña esté usando. Pídale que encuentre ese color entre los creyones o marcadores de fieltro que Ud. haya estado usando. Si la niña necesita ayuda, repita la pregunta y dirija a la niña para que busque con más cuidado. Recálquele que el color escogido es el mismo color que tiene su ropa. Use sólo un color en este momento. Si Ud. usa varios colores, una niña de esta edad se confundirá. Presente sólo un color a la vez, y espere para agregar otro color a que la niña se sienta muy cómoda para identificar a un color específico.

Dibuje las ropas con un marcador sobre el dibujo. Muestre a la niña el modo de sujetar un creyón o un marcador. Haga una marca en el papel para mostrar a la niña el modo de colorear las ropas del modelo dibujado de la niña. Debe permitirse a la niña que sujete el creyón del modo que ella se sienta más cómoda, aún cuando Ud. le haya mostrado la forma correcta. Observe la preferencia manual de la niña, si tiene alguna. Una niña de esta edad puede cambiar de manos para colorear. Es mejor permitir el movimiento

libre del creyón sin que importen los límites de las líneas de la ropa.

La etapa de garabatear al escribir o dibujar ocurrirá durante esta actividad. Observe a la niña. Los brazos, las piernas y el cuerpo quedarán todos garabateados. Advierta que la mayoría de los garabatos son hacia arriba, hacia abajo o redondos. Olvídese de los garabatos fuera de las líneas y elogie a la niña por los colores bonitos.

Ud. puede querer colgar esta "obra maestra" sobre el refrigerador u otra parte, y permitir durante toda la semana que la niña garabatee algo más sobre el cuadro delineado para llenarlo de más colores. Asegúrese de usar el mismo color y repita el nombre del color a menudo. Corte el contorno si todavía está visible después que la niña termine de colorear. La niña disfrutará al observarla a Ud. mientras lo corta.

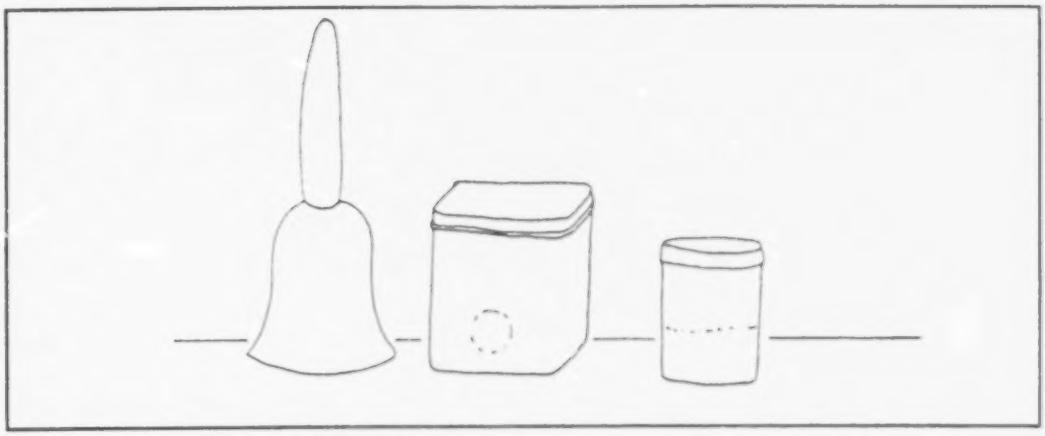
Esta es una ocasión oportuna para señalar las partes del cuerpo a fin de relacionarlas. Nombre al cuello, los brazos, las manos, el pecho, el vientre, las piernas, los pies y los dedos de los pies. Deje de mencionar la expresión "dedos de los pies" si la niña lleva zapatos cerrados.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la forma del cuerpo
* La habilidad de asociar el bosquejo con ella misma
* El conocimiento de un color específico y de su nombre
* Un mejor conocimiento de las partes del cuerpo
* El enriquecimiento del lenguaje
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El igualar un color específico

Edad 1 - Semana 8

¿Qué Hizo ese Sonido?



Reúna una campana o un cronometrador (timer), una canica que esté en un recipiente de metal cerrado, agua en un recipiente pequeño de plástico cerrado que no esté lleno, o cualesquiera tres objetos distintos que produzcan sonidos, a elección de Ud.

Haga sonar la campana o el "timer" y diga su nombre. Haga rodar la canica dentro del recipiente y diga su nombre. Haga sonar el agua en el recipiente plástico cerrado y diga: "Agua". Haga esto varias veces y anime a la niña a decir el nombre de cada objeto mientras Ud. hace el sonido respectivo. La niña puede querer solamente observar lo que Ud. haga, pero continúe haciendo los sonidos hasta que ella pierda el interés.

En otra ocasión, ponga los recipientes detrás del sofá, de una silla u otro mueble que oculte a los tres recipientes. El lugar del escondrijo debe estar donde la niña pueda entrar fácilmente y sacar uno de los tres objetos.

Escoja uno y haga ruido con él. Pida a la niña que encuentre lo que hizo el ruido. Ayúdela si parece estar confusa. Continúe haciendo el juego y elogie a la niña siempre que Ud. pueda. Si la niña se equivoca, continúe trabajando con el mismo objeto hasta que la niña tenga éxito para encontrar el que sea correcto.

Escoja otros tres objetos diferentes y dígale a la niña que cierre los ojos o se dé vuelta mientras Ud. hace un sonido con uno de los objetos. Se puede indicar entonces a la niña que señale al objeto correcto. Continúe haciendo que la niña esté al tanto de los sonidos específicos por toda la casa y fuera de ella.

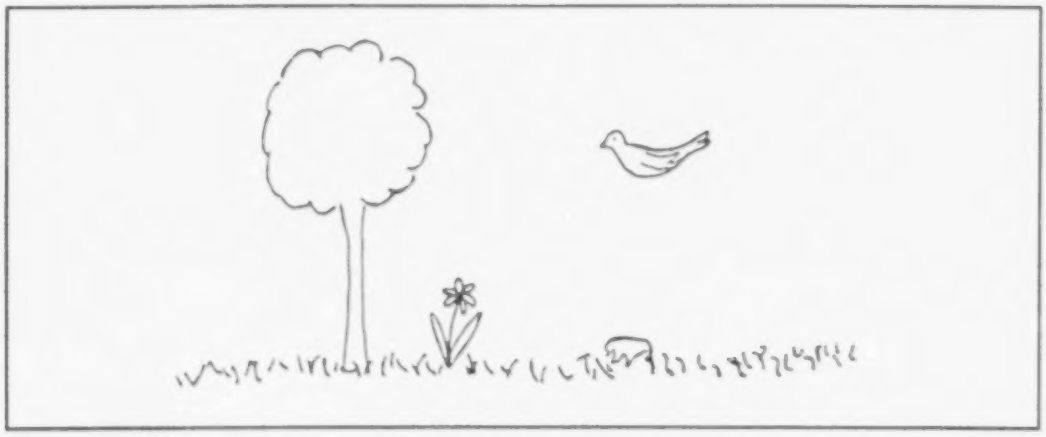
Esta actividad desarrolla:

* Las habilidades auditivas
* Las habilidades de relacionar
* El seguimiento de instrucciones
* El enriquecimiento del vocabulario
* La confianza

BEST COPY AVAILABLE

Edad 1 - Semana 9

¿Qué Hay Fuera?



Tome prestados varios libros en la sección de la biblioteca pública para la niñez temprana. Los libros deben tener algunas fotos de árboles, flores, pájaros y casas. Lea y hable sobre los cuadros y dígale a la niña algunas cosas que se encuentran fuera. Sería beneficioso que Ud. pudiera llevar a la niña fuera de la casa después de leerle uno de los libros y señalar algunas cosas que se encuentran en el exterior, sobre las cuales Ud. leyó en ese libro.

Camine con su niña fuera de la casa en otra ocasión y acérquese a un árbol. Toque al árbol y hable sobre cuán alto y grande es. Si es posible, corte una hoja verde del árbol y deje que la niña la palpe. Dígale a la niña que la hoja es verde. Si es otoño, trate de encontrar una hoja verde.

Mire a la hierba y dígale a la niña que la hierba es verde también. Permita que la niña palpe algunas briznas de hierba, y dígale que el árbol es mucho más alto que la hierba. Mire al árbol, arriba y abajo, para que la niña comprenda lo que Ud. quiere decir con la palabra "alto".

Si están disponibles, muestre algunas flores a la niña. Debe permitirse que la niña toque y huela las flores, pero hay que decirle también que no corte flores sin autorización. Ponga a la niña al tanto de que los árboles, la hierba y las flores todos tienen hojas verdes.

Vaya a algún lugar donde haya tierra visible. Tome una ramita y escarbe un poco para aflojarla. Deje que la niña escarbe también si quiere hacerlo. Anime a la niña a palpar la tierra y dígale que los árboles, la hierba y las flores viven de la tierra.

Muestre a la niña las raíces de algunas yerbas si es posible. Deje que la niña palpe las raíces y observe sus filamentos. Dígale a la niña que las raíces absorben agua y minerales para ayudar a crecer a los árboles, la hierba y las flores, y que las raíces también sostienen a las plantas en la tierra. Ponga a la niña al tanto de que los árboles, la hierba y las flores son cosas vivientes.

Recoja una piedra y dígale a la niña que una piedra no es algo viviente. Diga también: "La tierra ayuda a las cosas vivientes a crecer, pero no es una cosa viviente". No espere que la niña comprenda todo esto. Ud. está haciendo que la niña se ponga al tanto de su ambiente. Esto debe estimular a la niña a pensar. Ud. puede sub-dividir esta actividad y hablar sobre una cosa nueva cada día, o bien puede combinar dos cosas y hablar sobre ellas.

En otra oportunidad durante la semana, lea y mire un libro sobre los árboles, la hierba y las flores. ¿Puede recordar su niña algo que Ud. vió, palpó o mencionó afuera? ¿Reconoce y recuerda la niña el color verde?

Observe a los pájaros afuera. Naturalmente, la niña no podrá palparlos; sin embargo, Ud. puede encontrar una pluma y permitir que la niña la palpe. Hable sobre los pájaros y dígale a la niña que los pájaros son de distintos colores. Explíquele dónde viven y describa sus nidos, huevos, hábitos y de qué modo se mueven. Lo que Ud. trate dependerá del interés de la niña.

Continúe hablando de las cosas exteriores sólo cuando la niña parezca aceptarlo. Señale al sol amarillo, al cielo azul y a las nubes blancas. Adviértale a la niña que no mire directamente al sol. Ella debe saber que eso lastima a los ojos. Por la noche, Ud. puede hablarle sobre la luna y las estrellas. No espere que ella sea una autoridad sobre las cosas exteriores. A esta edad, eso se hace para ponerlos al tanto y los niños son curiosos respecto de lo que les rodea.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del mundo exterior
* El conocimiento de los colores verde, amarillo, azul y blanco
* El enriquecimiento del vocabulario
* El aumento del sentido del tacto
* La habilidad para relacionar lo que se halla fuera y en un libro

Edad 1 - Semana 10

¿Qué Está Moviéndose?

Reúna un animalito relleno, una taza plástica, una pelota u otras cosas parecidas. Nombre cada objeto para que la niña lo oiga. Ate una cuerda o un pedazo de hilo alrededor de cada uno de los tres objetos, dejando aproximadamente doce pulgadas sueltas. Cubra los tres objetos con un paño, una frazada o una toalla grande, pero deje las tres cuerdas visibles fuera de la cubierta.

Hale la cuerda que está atada al animalito relleno y dígale a la niña que observe. Asegúrese de no descubrir los objetos que están tapados. Pida a la niña que nombre el objeto que esté moviéndose. Dígale a la niña que mire a la forma del objeto cubierto que esté moviéndose. Si la niña tiene dificultad para nombrar al objeto, sáquelo para que la niña lo vea e identifíquelo otra vez. Tape otra vez al animalito relleno identificado y repita el proceso. Haga esto hasta que la niña esté segura de nombrar al animalito relleno en movimiento. Continúe con este procedimiento hasta que la niña pueda identificar rápidamente a todos los tres objetos cubiertos cuando se les mueva.

Continúe este juego mientras la niña parezca estar interesada. Cambie el juego en otra oportunidad variando los tres objetos y moviendo la cuerda como si fuera una serpiente a medida que tire de las cuerdas, una a la vez. Es importante el trabajar con sólo unas pocas cosas a la vez. Demasiados objetos pueden estimular excesivamente a la niña y ocasionar confusión.

Anime a la niña a trabajar independientemente cubriendo los objetos y tirando de las cuerdas, una a la vez. La niña se deleitará al ver los objetos moviéndose. Ella se dará cuenta de que está ocasionando el movimiento y hallará que es retador el cubrir los objetos completamente. Esto le animará a resolver el problema para completar la tarea.

Acuérdese de repetir algunas de las actividades de las semanas anteriores, especialmente aquéllas que parecieron difíciles para la niña en aquel momento. Los niños necesitan de la repetición y disfrutan de ella.

Esta actividad desarrolla:

* La inter-acción con el lenguaje
* La distinción visual
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La independencia
* La solución de los problemas

Edad 1 - Semana 11

¿Qué Puedo Oler?

Reúna un poco de vainilla, un poco de café frío y un poco de jugo de manzana. Vierta un poco de cada uno sobre pedazos de algodón separados. Muestre a la niña el recipiente original de cada líquido. Permita que la niña olfatée y huela cada uno de los líquidos. Nómbrelos, pero no espere que la niña recuerde sus nombres.

Permita que la niña huela la vainilla y pídale que señale el recipiente correcto. Si la niña no lo hace, permítale oler cada líquido otra vez e identificar cada recipiente de nuevo. Continúe repitiendo esta actividad hasta que la niña tenga éxito o pierda el interés. Elogie a la niña por cada respuesta positiva.

En otra ocasión, use jugo de naranja, jugo de tomate y vinagre y repita el procedimiento. Se puede presentar otros líquidos o especias cuando Ud. crea que la niña está lista para oler algunas cosas nuevas.

Esta es una buena oportunidad para decir a la niña que algunas cosas pueden dañarnos si las olemos demasiado de cerca. Recálquele que los adultos le dirán lo que sea seguro para oler. Hay que decirle que nunca debe oler de ninguna botella o recipiente sin permiso, porque podría ser peligroso.

Mientras Ud. trabaja en la cocina, anime a su niña a oler los distintos alimentos que Ud. cocina. Ponga a la niña al tanto de los olores comunes del horneado del pan, el pastel y las galletitas. El olor del pescado es distinto, y la niña tendrá poca dificultad para reconocer ese olor. Algunos niños son curiosos acerca de los diferentes olores de las especias, particularmente la canela. Con supervisión, su niña puede olfatear y oler los muchos olores distintos de las especias.

Los olores de los perfumes, las lociones, los líquidos para después de afeitarse, el talco y el jabón son otros que interesan a los niños. Ponga a la niña al tanto de que algunas cosas huelen bien y otras no. Hable sobre la nariz y su situación. Dígale a la niña que la nariz se usa para respirar y oler. La niña puede disfrutar de este estribillo:

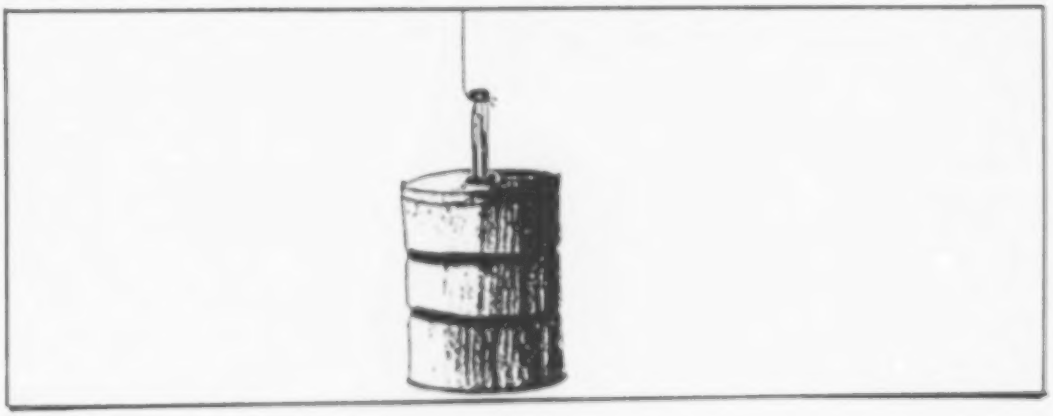
"Nariz, nariz, nariz, puede oler una rosa".

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del sentido del olfato
* La habilidad para reconocer y relacionar distintos olores
* La exploración libre de los olores seguros
* El conocimiento del peligro de algunos olores
* Un conocimiento mayor de la nariz y su propósito
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 1 - Semana 12

Vamos a Pescar



Consiga una lata de café que tenga una tapa plástica. Ate una cuerda de doce pulgadas a una horquilla de tender ropa. Corte un agujero en la tapa plástica, un poco mayor que la horquilla. Póngale la tapa a la lata.

Baje la horquilla atada a la cuerda a través del agujero de la tapa plástica y sujete la cuerda. Dele a la niña la cuerda con la horquilla atada y dígale que tire de la cuerda y levante la horquilla a través del agujero. Permita que la niña resuelva el problema. Si tiene dificultad, ayúdele a levantar la horquilla a través del agujero. Asegúrese de elogiar a la niña por tratar de hacerlo.

Se puede cambiar el objeto por otros de tamaño semejante y levantarlos a través del agujero del mismo modo. Se puede usar una tapa diferente si algunos de los objetos son demasiado grandes para el agujero actual. Debe animarse a la niña a trabajar independientemente.

Para hacer que la actividad sea más interesante, Ud. puede decirle a la niña que el objeto es un presunto pez en el mar. Mientras la niña está "pescando", ella puede disfrutar al cantar este estribillo:

"Pez, pez, pez en el mar, sube y me puedes mirar".

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La habilidad de resolver los problemas
* El conocimiento de los distintos materiales usados para el "pez"
* El conocimiento de las palabras que riman, "mar" y "mirar"

Edad 1 - Semana 13

¿Puedo Vestirme Yo Misma?

Encuentre una caja en la tienda de comestibles o la farmacia que sea más alta que su niña. Use un cuchillo afilado o una navaja y corte uno de los lados largos, separándolo de la caja. Acueste a la niña sobre el pedazo de cartón y trace el contorno de la niña alrededor de ella con un creyón, lo mismo que lo hizo en la semana 7. Por razones de seguridad, mueva el cartón lejos de la niña al usar la navaja o el cuchillo para cortar el cartón por el contorno de la niña. Sujete la mano de la niña y use un creyón o marcador de fieltro para dibujar los ojos, la nariz y la boca sonriente. La niña sentirá el movimiento al hacer el dibujo. Elogie a la niña por su ayuda. Invítela a nombrar las partes de la cara.

Use una camisa o una sábana vieja y recorte un vestido abierto sencillo mayor que el contorno del cartón. No se necesita de mangas ni botones. Ayude a la niña a poner el vestido sobre la figura de cartón. Después ayúdela a quitar el vestido de la figura de cartón. Permita que la niña trate de vestir y desvestir a la figura independientemente. Sin embargo, esté disponible para ayudarla, a fin de evitar que se desilusione.

En otro momento, dé a la niña un par de calcetines grandes, unos guantes y un sombrero. Explíquele dónde se lleva cada pieza de ropa. Dígale que los calcetines se llevan para proteger los pies y mantenerlos calientes. Los guantes se usan cuando hace frío, para mantener las manos calientes. También se usa un sombrero para mantener la cabeza caliente.

Abrace a la niña y dígale: "Te quiero (el nombre de la niña)". Observe a la niña. ¿Le copia la niña a Ud., abrazando a la figura de cartón? Bese a la niña y dígale otra vez: "Te quiero (el nombre de la niña)". Observe la reacción de la niña. Su niña llegará a estar consciente del amor y el afecto hacia otras personas. El amor y el afecto son muy necesarios para la imagen propia y la confianza de la niña.

Se le puede permitir a la niña que trabaje con la figura de cartón independientemente. En verdad, ella puede hasta estar interesada en dar un nombre a la figura. También se puede revisar lo referente a las partes del cuerpo.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la forma del cuerpo
* El conocimiento de las partes del cuerpo
* La inter-acción mediante el lenguaje
* La solución de problemas, al vestir y desvestir a la figura
* El conocimiento del propósito de la ropa
* El conocimiento de dar afecto a otras personas

Edad 1 - Semana 14

Explorando con Tierra, Arena o Arroz

Esta actividad se puede controlar dentro de la casa, pero es más fácil el hacerla fuera. Si esta actividad se va a hacer adentro, obtenga una paila de lavar platos y llénela hasta la mitad de tierra, arena o arroz. Ponga una cortina de ducha vieja debajo de la paila para recoger lo que se derrame. Se puede usar una caja de arena o una parte sin hierba para esta actividad si se hace fuera de la casa.

Use un tazón para mezclar o una paila de arena, una cuchara grande de madera o una pala y recipientes de varios tamaños, o tazas de medir, para esta actividad. Deje que la niña palpe la tierra, la arena o el arroz y anímela a recoger una parte y dejarla caer otra vez en el recipiente. Permita que la niña explore libremente la tierra, la arena o el arroz, pero asegúrese de que no se los coma ni los tire. Pídale a la niña que diga cómo se sienten la tierra, la arena y el arroz. Si no hay reacción, háblele a la niña sobre la sensación de cualquiera de los tres que Ud. esté usando. Para el enriquecimiento adicional de esta actividad, las tres clases de materiales pueden usarse en oportunidades separadas.

Después, muéstrele a la niña el modo de llenar los recipientes usando sus manos, la cuchara o la pala. Entonces muéstrele el modo de vaciarlos y comenzar de nuevo. Haga que la niña esté consciente de que se necesita de varios puñados, varias cucharadas o varias paladas a fin de llenar un recipiente.

Si la niña prefiere sólo jugar con la tierra, la arena o el arroz, permítale que lo haga. La habilidad para llenar y vaciar recipientes puede enseñársele en otra oportunidad.

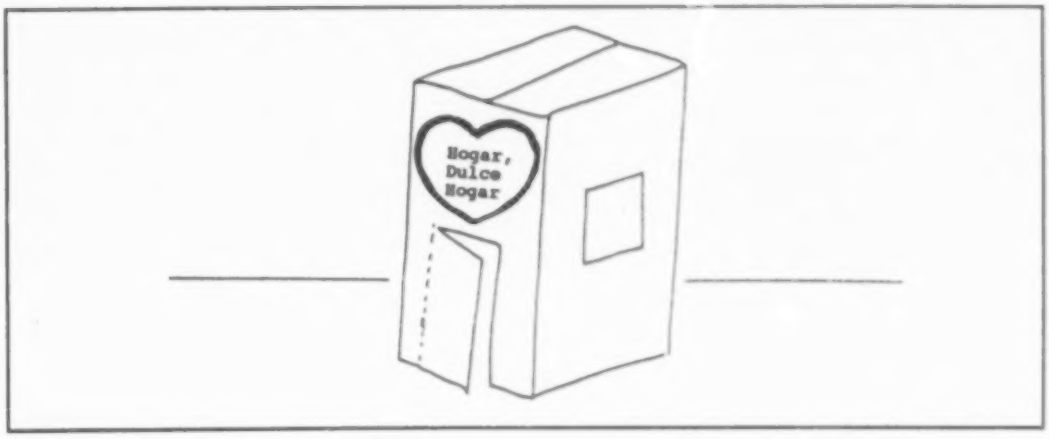
Los frijoles grandes pueden usarse también para esta actividad. De este modo, los niños pueden o bien echar los frijoles o recogerlos en puñados o ponerlos individualmente en un recipiente. Esta es una buena actividad también para los niños pre-escolares algo mayores.

Esta actividad desarrolla:

* El aumento del sentido del tacto
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento de los distintos tamaños de recipientes, especialmente los grandes y los pequeños
* La libertad de exploración
* La habilidad para asociar lo que se puede usar para llenar los recipientes
* La inter-acción mediante el lenguaje

Edad 1 - Semana 15

Mi Nueva Casa



Consiga una caja grande en una tienda de muebles o de artefactos eléctricos, que sea adecuada para hacer una casa de cartón. Dibuje y corte una puerta que sea lo suficientemente grande como para que la niña entre y salga con facilidad. Si Ud. quiere que la puerta se abra y se cierre, deje el lado izquierdo de la puerta sin cortar. Se puede hacer un tirador con un carretel sujeto por un tornillo largo y una tuerca que atraviesen el carretel y el cartón. Alternativamente, corte un agujero redondo un poco mayor que el dedo de la niña para que el agujero sea un sustituto para el tirador. Use precinta de recubrir para ponerla sobre cualesquiera bordes ásperos. Dibuje y corte dos o más ventanas, y anime a la niña a ayudarle a Ud. a adornar el exterior de la casa con marcadores de fieltro.

Invite a la niña a mudarse a su nueva casa. Una vez que la niña llegue a estar familiarizada con la casa, disfrutará al entrar y salir de ella. Se le puede enseñar a decir "adiós" con la mano cada vez que entre a la casa. Puede que ella empiece a llevar objetos hacia dentro y fuera de su nueva casa, ya que los niños de esta edad disfrutan de transportar objetos de un lugar a otro. Si se cansa, puede que hasta eche una siesta en su casa.

Esta actividad desarrolla:

* La inter-acción mediante el lenguaje
* La coordinación motora gruesa y fina
* El conocimiento de "fuera" y "dentro" de la casa de cartón
* La seguridad o una sensación de poseer algo propio
* El conocimiento de "abrir" y "cerrar"

Edad 1 - Semana 16

Música con Una Banda de Ritmo

Reúna una caja vacía de avena o una lata de café y reemplace la tapa a fin de hacer un tambor de imitación. Dé a la niña una cuchara o una varilla de madera y anímele a tocar el tambor. Permítale hacer esto hasta que pierda el interés.

En otra ocasión, cante o canturrée: "Pom, pom, pom, toca el tambor". Repita el canto hasta que la niña trate de repetir lo que dice Ud. Este canto enseña el conocimiento de 1-2-3, 1-2-3, pero use el canto en vez de los números durante un rato con la niña. Después use el tambor de imitación y tóquelo al ritmo de "pom, pom, pom". Dígale a la niña que toque el tambor mientras Ud. canta la letra. La niña puede decir la letra con Ud. mientras trata de tocar el ritmo. Permita que la niña continúe mientras esté interesada.

Más tarde durante la semana, se puede poner unas cuantas piedrecitas dentro de un recipiente cerrado de plástico o metal, como una lata pequeña de café o de pastel. Permita que la niña sacuda y haga sonar el contenido y escuche el nuevo sonido. Mientras la niña sacude las piedras del recipiente, Ud. puede tocar el ritmo de 1-2-3 con el tambor de imitación. Observe a la niña. ¿Quiere ella el tambor, o bien quiere continuar sacudiendo las piedras? Si insiste en tocar el tambor, cambie con ella y haga el ritmo de 1-2-3 con el recipiente de las piedras. Cualquier reacción mostrará que la niña está consciente de la diferencia entre los dos sonidos.

Se puede hacer chocar dos cucharas para producir un "ruido alegre". También, dos bloques de madera que se hagan chocar o se froten, producirán diferentes sonidos. Un manojo de llaves en un llavero pueden producir un tintineo interesante cuando se les sacude. La niña puede disfrutar también de colocar frijoles secos en un recipiente que después se cierre apretadamente para hacer sonidos. Todos estos materiales pueden usarse para recalcar la pauta rítmica de 1-2, así como el ritmo de 1-2-3.

Esta actividad desarrolla:

* La distinción auditiva
* El conocimiento de diversas pautas rítmicas
* La coordinación entre la mano y el ojo
* La inter-acción mediante el lenguaje
* La independencia
* La libertad de exploración

Edad 1 - Semana 17

Explorando con Agua

Reúna una esponja, un paño de lavar, una pelota de algodón, una toalla de papel, un pedazo de apio y cualquier otra cosa que Ud. desee usar para mostrar a la niña cómo algo puede absorber al agua. Use una tina de lavar, una tina plástica o algo semejante y llénela de agua hasta la mitad. Permita que la niña sujete y palpe la esponja seca. Humedezca la punta de la esponja en el agua y deje que la esponja absorba el agua hasta que esté empapada. Nuevamente, permita que la niña sujete la esponja. La niña se dará cuenta del cambio de la sensación y el peso de la esponja, y sentirá la humedad ocasionada por el agua.

Exprima la esponja y permita que la niña juegue con la esponja y rocíe sus manos en el agua. Anime a la niña a escuchar los sonidos que produce el agua cuando se le agita.

A la hora del baño, dé a la niña un paño de lavar seco y dígale que ponga el paño en el agua de la bañadera. Pregunte a la niña cómo se siente el paño. Si no hay reacción, hable de la humedad del agua y explique que el paño de lavar absorbió toda el agua que podía retener, haciendo que el paño estuviera más pesado. Sujete el paño en alto y permita que la niña vea cómo gotea el agua desde el paño.

Ponga un recipiente transparente pequeño de agua en el vertedero de la cocina. Agregue un poco de colorante al agua. La niña puede disfrutar al escoger el color que haya de usarse. Identifique por su nombre al color escogido. Anime a la niña a palpar una pelota de algodón. En este momento Ud. puede decir: "Este es algodón suave y seco". Permita que la niña sujete y palpe el algodón. Indíquele a la niña que moje lentamente el algodón en el agua coloreada. La niña se deleitará al ver que el algodón blanco cambia de color. Las manos de la niña pueden tratar de exprimir el algodón. La niña puede advertir que el algodón aumenta de tamaño (se hincha). Ud. puede hacer que la niña esté al tanto de esto diciendo: "Mira, el algodón (diga el color) está húmedo y creció". La niña disfrutará de repetir esta actividad. Repita la misma actividad con una toalla de papel, pero anime a la niña a escoger un color diferente de colorante.

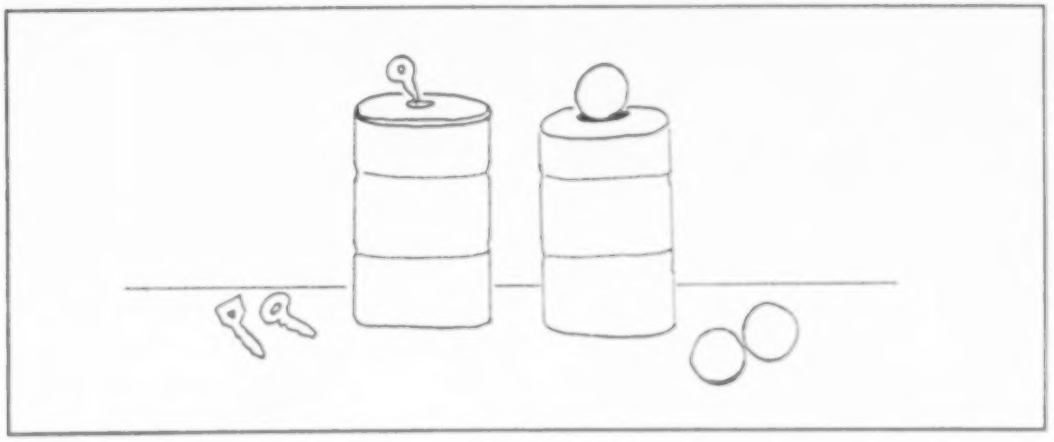
Dé a la niña una cabeza de apio en otra oportunidad y anímele a olerlo, palparlo y probarlo. Golpee el apio contra el costado del vertedero y haga un sonido con él. Tamborilée un ritmo de 1-2 o 1-2-3 varias veces para mantener la atención de la niña. Ponga un recipiente transparente de agua delante de la niña y permítale escoger un color para agregar al agua. Trate de desanimarla de que escoja el amarillo, porque es demasiado pálido. Ponga la cabeza de apio en el agua coloreada y, de tiempo en tiempo, deje que la niña observe cómo absorbe agua y cambia de color.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional del sentido del tacto
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La libertad de exploración
* El aumento del conocimiento de los distintos colores
* El conocimiento de la humedad, el peso y la absorción
* Las habilidades de observación

Edad 1 - Semana 18

Póngalo a Través de la Ranura o el Agujero



Reúna por lo menos cinco llaves que sean aproximadamente del mismo tamaño. Corte una ranura en un recipiente plástico o en la tapa de una lata de café. La ranura debe ser lo suficientemente grande como para que las llaves puedan empujarse a través del agujero con poca resistencia. Ponga la tapa en el recipiente y anime a la niña a escoger una llave y pasarla por la ranura de la tapa del recipiente. La llave hará más ruido si Ud. usa una lata de café que sea de metal. Recalque el sonido que hace la llave cuando llega al fondo del recipiente. Permita que la niña continúe hasta que todas las llaves hayan sido empujadas a través de la ranura. Quite la tapa, vacíe las llaves y repita el proceso hasta que la niña pierda el interés.

Se pueden seleccionar otros materiales para empujarlos a través de la ranura, tales como círculos cortados de bandejas plásticas para carne, botones, centavos, tiras de alambre para cerrar bolsas, etiquetas plásticas de los paquetes de pan, arandelas, etc. Estos materiales no sólo agregarán variedad, sino que aumentarán las experiencias para la niña.

Esta actividad desarrolla:

* El control motor fino
* La solución de problemas
* El seguimiento de indicaciones
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La independencia y la confianza
* El aumento del sentido del tacto

Edad 1 - Semana 19

El Pintar con los Dedos Puede ser Divertido

Tome dos cucharadas de harina de trigo y agregue un poco de agua cada vez hasta que haya hecho una pasta fina. Agregue unas pocas gotas de colorante de alimentos. Use una cuchara y ponga un burujo de esta mezcla sobre un pedazo grande de papel encerado que haya sido fijado con precinta de pegamento al mostrador o la mesa de la cocina. Proteja las ropas de la niña con una camisa vieja o use un babero grande antes de permitir a la niña que pinte con los dedos.

Muestre a la niña el modo de mover y deslizar los dedos y las manos a través del papel encerado. Use las palabras "deslizar" y "húmedo" en su conversación con la niña. Anímela a mover sus manos hacia arriba y abajo, de un lado a otro y dando vueltas. Use el dedo índice para hacer algunos puntos a través del papel y permita que la niña explore con la mezcla húmeda y resbalosa sobre el papel.

Evite dibujar figuras para la niña, porque esta actividad es para el movimiento libre y la exploración. El dibujar figuras para la niña puede impedir la creatividad.

A la terminación de esta actividad, si la niña hace un diseño creador interesante, o un dibujo que a Ud. le gustaría conservar, oprima firmemente un pedazo de papel de construcción o de escribir a máquina sobre el cuadro. Levante cuidadosamente el borde superior del papel y sepárelo del papel encerado. Entonces Ud. tendrá el cuadro impreso en el papel. Elogie a la niña y cuelgue el cuadro sobre el refrigerador con precinta de pegamento o un pequeño imán. Cuando el cuadro se haya secado, permita que la niña lo palpe. Dígale a la niña que el agua se evaporó del cuadro.

Para hacer mayores cantidades de pintura para los dedos, mezcle 3 cucharadas de azúcar, ½ cucharada de sal, ½ taza de almidón y 2 tazas de agua. Caliéntelo a fuego lento hasta que esté suave y espeso. Enfríelo y entonces viértalo en jarras pequeñas y agregue a cada una un colorante de alimentos diferente.

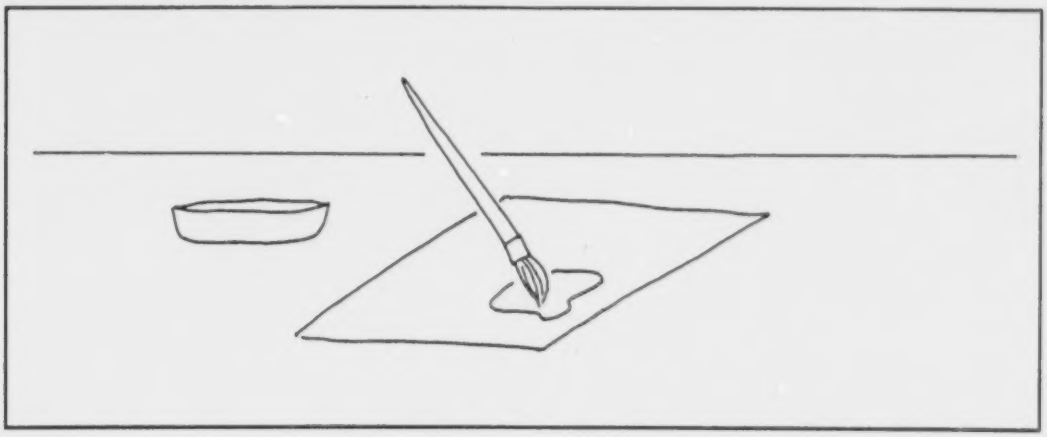
La niña puede disfrutar al repetir esta actividad en otra oportunidad. Acuérdese de revisar y repetir algunas de las actividades que se presentaron en las semanas anteriores de este año.

Esta actividad desarrolla:

* La libertad de exploración
* La creatividad
* El control motor fino
* El mayor conocimiento de "húmedo", "seco" y "resbaloso"
* La independencia y la confianza

Edad 1 - Semana 20

Pintando con una Brocha



Use un pliego grande de papel o un periódico viejo. Pegue con precinta el papel a una mesa, un mostrador o algo estacionario. Mezcle un poco de colorante de alimentos con agua y use una brocha vieja o nueva de pintura que tenga aproximadamente dos pulgadas de ancho. Ponga el agua coloreada en un recipiente pesado o una cazuela, para evitar que se voltée o se derrame.

Ponga la brocha en el agua coloreada y muestre a la niña el modo de escurrir el exceso de agua en el borde de la cazuela. Después instrúyale a que use la brocha sobre el papel suavemente. Permita que la niña explore con la brocha y el agua coloreada. Ayúdela solamente cuando parezca necesario y elógiela por tratar de hacerlo. La niña puede recostar la brocha y preferir la pintura con la mano. Permita que la niña experimente y cree. Cuando la niña haya terminado, cuelgue el cuadro en el refrigerador para que lo vean los demás miembros de la familia.

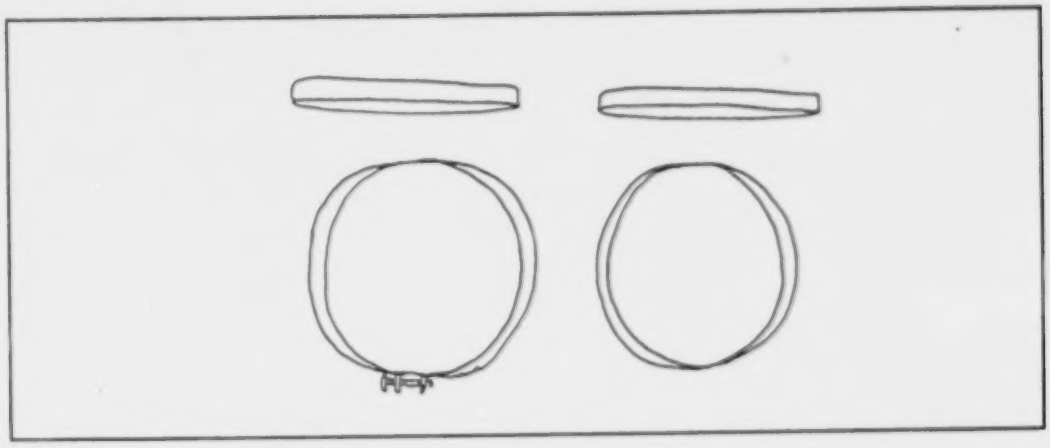
El pintar diariamente con un nuevo color puede servir para motivar a la niña. Con la continuidad se advertirá el adelanto. Cuando la niña muestre alguna destreza, compre un juego de colores de agua para niños o pinturas de tempera. Los colores son más vivos y tendrán mayor atractivo para la niña.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La libertad de exploración y la creatividad
* El mayor conocimiento de los diversos colores

Edad 1 - Semana 21

Dentro - Fuera



Consiga dos aros de bordar (uno grande y otro pequeño) o corte dos círculos de cartón o de platos de papel. Los círculos deben ajustar el uno dentro del otro. Si se les colorea de diferentes colores con marcadores de fieltro, tendrán más atractivo para la niña.

Ponga el círculo más pequeño a la izquierda y el mayor a la derecha, en una superficie plana. Tome el menor y muéstrele a la niña como encaja dentro del mayor. Mientras Ud. hace esto, dígale a la niña que ha puesto el círculo menor dentro del mayor. Recalque la palabra "dentro". Después tome el círculo menor y póngalo a la izquierda del mayor y dígale a la niña que Ud. sacó el círculo menor fuera del mayor. Recalque la palabra "fuera".

Haga esta actividad varias veces y anime a la niña a trabajar independientemente. Si la niña no trabaja de izquierda a derecha, evite el corregirla. Sin embargo, cada vez que Ud. haga esta actividad, trate de trabajar de izquierda a derecha. De este modo, Ud. está adiestrando a los ojos de la niña a moverse en progresión de izquierda a derecha.

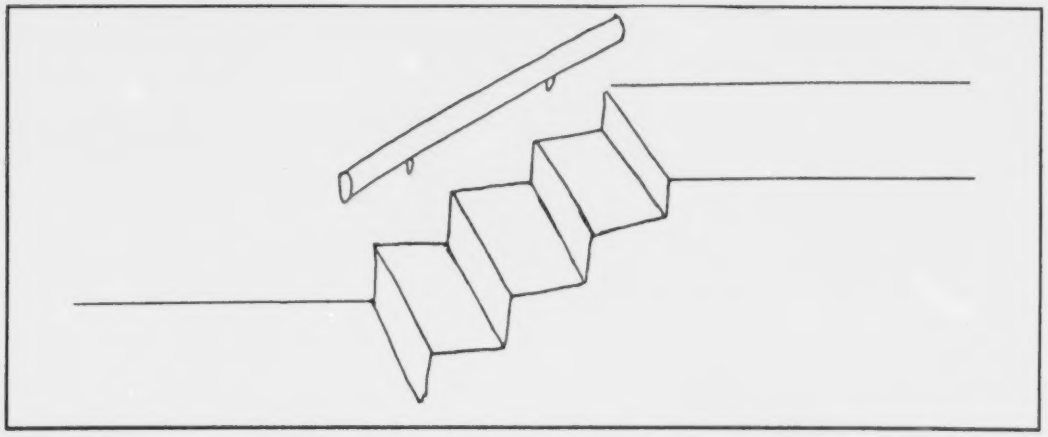
Use un aro grande para saltar ("hoola hoop") y anime a la niña a saltar hacia dentro y hacia fuera del círculo. Esa clase de aro puede usarse también para que la niña tire una bolsa de frijoles, una madeja de hilo, una pelota de calcetín o cualquier otro objeto seguro "dentro" del límite del aro. La niña puede disfrutar al repetir ésta y las demás actividades que se recomiendan. Los conceptos espaciales de "dentro" y "fuera" deben recalcarse para que la niña los comprenda.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de "dentro" y "fuera"
* El conocimiento de "grande" y "pequeño"
* El conocimiento adicional de la progresión de izquierda a derecha
* La coordinación motora gruesa
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El seguimiento de instrucciones

Edad 1 - Semana 22

En lo Alto y en lo Bajo de la Escalera



Ahora es buena hora de que la niña practique subir y bajar las escaleras. Tres peldaños deben ser suficientes para que una niña practique. Si Ud. no tiene escaleras en su casa, puede usar tres cajas que tengan pesos dentro para darles estabilidad. Los bloques de concreto o los ladrillos pueden usarse también para hacer escaleras temporales. Si Ud. usa escaleras de imitación, colóquelas contra la pared. Esto dará la ilusión de escaleras reales. Recalque las palabras "arriba" y "abajo" para asegurarse de que la niña comprenda la significación de estos conceptos.

A medida que la niña sea animada a subir y bajar las escaleras, será más interesante para ella si Ud. recita un estribillo o canto tal como:

"(Nombre de la niña) sube, sube, sube;
(nombre de la niña) baja, baja, baja".

Esta es una buena hora para hablar de la seguridad en las escaleras. Debe hacerse que la niña esté consciente de las consecuencias si no tiene cuidado al subir y bajar las escaleras. También debe instruirse a la niña para que no deje los juguetes en las escaleras, porque pueden ocasionar que alguien se caiga.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de "arriba" y "abajo"
* La confianza propia
* La independencia
* La coordinación motora gruesa
* La audición

Edad 1 - Semana 23

Exploración Hogareña con Arcilla

Para hacer arcilla rápidamente, mezcle dos tazas de harina de trigo, media taza de sal y agregue gradualmente una taza de agua. Añada un poco de colorante para alimentos y amase esta mezcla hasta que esté bien mezclada. Se le puede añadir menta o algún otro sabor agradable para darle interés. Sin embargo, dígale a la niña que la arcilla no es alimento y no debe comerse. Esta mezcla se conservará durante varios días en el refrigerador si se le guarda en una bolsa plástica cerrada.

Para hacer una arcilla más estable, mezcle una taza de harina de trigo, una cucharada de aceite, una taza de agua, ½ taza de sal, dos cucharaditas de crema tártara y colorante para alimentos. Cocínese a fuego mediano hasta que la mezcla forme una pelota. Amásese hasta que esté suave. Esta mezcla se conservará indefinidamente en una bolsa plástica o un recipiente sellado.

Fije papel encerado a un mostrador o la parte superior de la mesa. Se puede usar un mantelito individual plástico viejo en vez del papel encerado para la protección de la zona de trabajo. Cualquiera de ellos facilitará la limpieza cuando se termine la actividad.

Dé a la niña un pedazo de arcilla que ella pueda sujetar cómodamente en sus manos. Muéstrele el modo de exprimir, rodar y amasar la arcilla. Después permita que la niña experimente con la arcilla hasta que pierda el interés.

Si la niña necesita motivación adicional, amase un pedacito para darle forma de bola y aplánela. ¿Trata la niña de copiarle a Ud.? Para interés y motivación adicionales, arrolle la arcilla formando un rollo largo y junte los dos extremos para hacer un círculo o alguna otra forma. Háblele a la niña sobre cada una de las formas que Ud. haga.

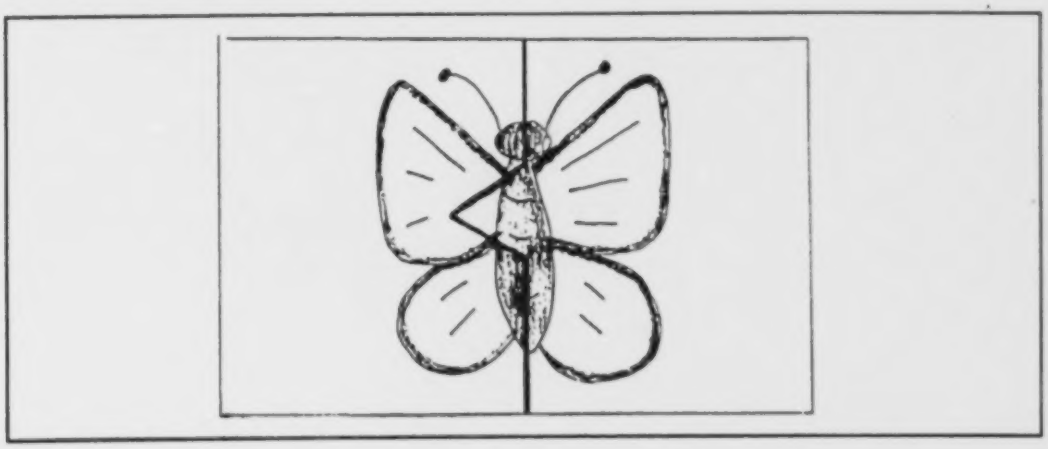
Anime a la niña a estrujar, rodar y amasar la arcilla mientras Ud. habla de la sensación que produce. Pídale a la niña que la huela. Hable sobre el olor de la arcilla. ¿Es un olor agradable? Después anime a la niña a punzarla, halarla, rodarla y romper la arcilla en pedacitos y permítale que continúe experimentando con la arcilla.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación motora fina
* El aumento del sentido del tacto
* La libertad de experimentación
* El enriquecimiento del lenguaje mediante la conversación
* La creatividad
* La independencia

Edad 1 - Semana 24

Acertijos de Cartón



Corte o dibuje tres grandes figuras de 8½ por 11 pulgadas con colores brillantes. Las figuras deben tener muy pocos detalles. Deben ser de una casa, un árbol y una mariposa. Muéstrele a la niña cada figura e identifíquela por su nombre. Pegue las figuras en cartón grueso y permita que se sequen. Después corte cada figura por la mitad, de arriba a abajo, con una sóla irregularidad en el corte.

Mezcle los pedazos y colóquelos en el piso o sobre una mesa. Anime a la niña a juntar los pedazos de la casa. Después sugiera que la niña junte las piezas del árbol y por último las de la mariposa. Ayude a la niña si ella no parece comprender y hable sobre cada figura. Por ejemplo, Ud. podría decir: "La casa es roja. Nosotros vivimos en una casa".

Estos acertijos pueden usarse muchas veces. La niña llegará a tener más confianza y quizás hablará sobre las figuras usando una palabra o una frase.

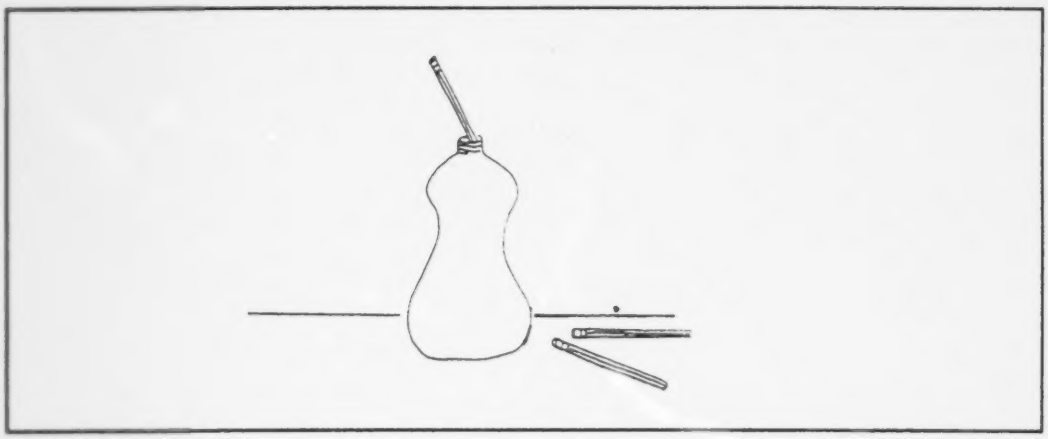
De una revista o un periódico se pueden cortar tres figuras adicionales con mayores detalles y usarlas del mismo modo. Estas figuras pueden cortarse en dos o tres pedazos cada una. La niña tendrá más éxito si las imágenes de las figuras son grandes, de colores y tienen poco detalle. Es aconsejable el usar sólo tres acertijos a la ez. Demasiados pedazos tienden a confundir a los niños pequeños.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de que dos o más partes forman un todo
* Más conocimiento del color
* El enriquecimiento del lenguaje mediante la conversación
* La coordinación entre el ojo y la mano

Edad 1 - Semana 25

Echando Objetos Pequeños en una Botella



Para esta actividad use cualquier botella plástica irrompible con una abertura estrecha. Reúna una piedrecita, una varilla de paleta de helado, un lápiz sin punta, una horquilla de tender ropa o cualquier objeto seguro que pase por la abertura estrecha de la botella plástica. Ud. puede escoger entre usar un juego de cuatro objetos semejantes en vez de objetos diferentes. Se puede dibujar una cara o una flor en la botella con un marcador de fieltro para agregar interés a esta actividad.

Anime a la niña a escoger un objeto y échelo por la abertura estrecha de la botella. Ayude a la niña si es necesario.

Escuche el sonido de cada objeto a medida que se echa dentro de la botella. Exagere el sonido mientras trata de imitarlo de algún modo. Las palabras tales como "ding", "zud" o "plop" servirán para hacer que la niña escuche más atentamente a medida que se echa cada objeto dentro de la botella.

Cuando todos los objetos han sido introducidos en la botella, vuelva la botella del revés y permita que la niña use ambas manos y saque los objetos de la botella invertida sacudiéndola. Repita esta actividad y aliente a la niña a que trabaje independientemente. Ayude a la niña sólo cuando parezca que necesita ayuda.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La resolución de problemas
* El escuchar con un propósito
* La confianza propia
* El seguimiento de instrucciones
* La inter-acción mediante el lenguaje

Edad 1 - Semana 26

Puedo Llevar una Bandeja

Los niños de esta edad gustan de recoger pedacitos de hilo, hilaza o papel y mostrárselos a un adulto. Anime a la niña a buscar en el piso los pedacitos que recoger y colocarlos en un recipiente. Elogie a la niña por cualquier reacción positiva.

En otra ocasión, use una bandeja de plástico o cartón y ponga en ella varios objetos de poco peso que sean irrompibles. Seleccione un bloquecito, un carretel, una horquilla para tender ropa, una cuchara o algo parecido que para la niña sea de peso ligero y fácil de llevar.

Anime a la niña a equilibrar la bandeja y llevarla una distancia corta. Después instrúyale que traiga la bandeja de regreso sin dejar caer ninguno de los objetos. Si alguno se cae de la bandeja, diga: "Uups". Dígale a la niña que recoja el objeto que se cayó y lo ponga en la bandeja. Si la niña tiene alguna dificultad, esté lista para ayudarla, pero permítale que haga independientemente tanto como le sea posible.

Se pueden agregar otros objetos de peso ligero a la bandeja hasta que se haya alcanzado un peso razonable. Elogie a la niña por ser capaz de llevar tantas cosas en una bandeja.

En otra oportunidad, ponga en la bandeja una pelota pequeña de goma o plástico. Instruya a la niña para que camine muy cuidadosamente con la bandeja y observe la pelota mientras lleva la bandeja. Advierta el modo de que la niña equilibra la bandeja y haga recomendaciones positivas para que la niña mantenga la pelota sobre la bandeja. Si la pelota se cae, dígale a la niña que la recoja y pruebe de nuevo. Recuérdele a la niña caminar despacio, con mucho cuidado y observando la pelota. Con paciencia y orientación, su niña tendrá éxito. El elogio la motivará para hacer su mejor esfuerzo.

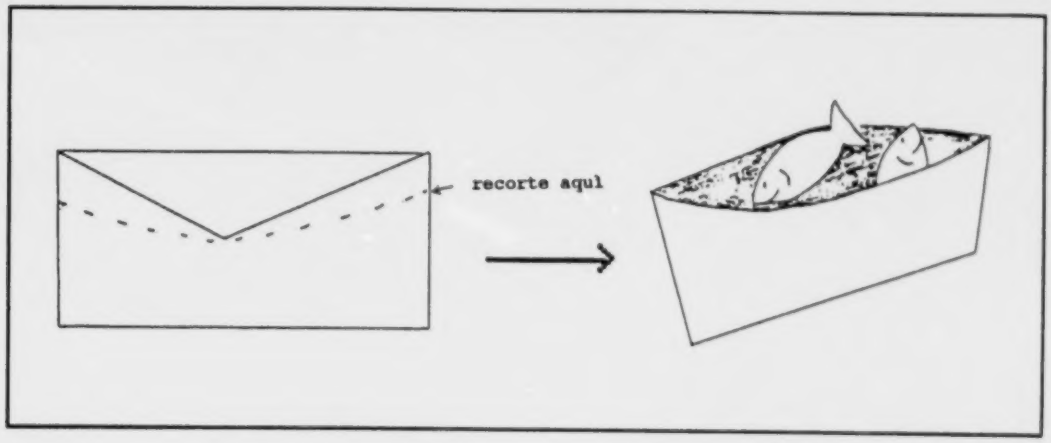
Esta actividad desarrolla:

* La habilidad con el sentido del equilibrio
* La coordinación al usar ambas manos
* El conocimiento de "ligero" y "pesado"
* La habilidad en la manipulación y observación de distintos objetos sobre la bandeja
* El conocimiento de los objetos estacionarios y el efecto que la pelota en movimiento tuvo sobre el equilibrio

BEST COPY AVAILABLE

Edad 1 - Semana 27

Ponga el Pez en el Bote



Corte las figuras de tres o cuatro peces en papel de construcción, tarjetas de índice o cartón delgado. El pez debe ser aproximadamente de 3 por 4 pulgadas. Colorée cada pez de un color distinto y agréguele un ojo y una boca a cada uno. Esto añadirá interés para la niña y ayudará a motivarla para que participe en esta actividad.

Use un sobre grande para carta o un pedazo de papel doblado para hacer el bote. Corte el sobre o el papel para que parezca un bote. Deje la ranura superior abierta y pegue con precinta o engrampe cualesquiera otros lados que estén abiertos. Esto hace un bote plano. Adorne el bote con distintos colores.

Aliente a la niña a escoger un pez y ponerlo en el bote. Esto exigirá que la niña separe los dos bordes superiores para deslizar al pez en el bote. Llame al pez por su color cuando la niña lo recoja para ponerlo en el bote. Cuando todos los peces hayan sido "atrapados" y se hallen en el bote plano, saque los peces y empiece de nuevo.

En otra oportunidad Ud. puede repetir esta actividad usando números y contando. Por ejemplo, escriba un número en cada uno de los peces, del uno al cuatro, e instruya a la niña para que encuentre el pez que tenga un número específico para ponerlo en el sobre (el bote). Cuente los peces varias veces para asegurarse de que la niña comprende el conteo del uno al cuatro antes de continuar adelante. A medida que la niña vaya escogiendo a los peces designados, pregúntele cuántos peces hay en el "bote" y cuantos no están.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad para recoger un objeto plano
* La coordinación entre la mano y el ojo
* La solución de problemas
* La confianza
* La independencia
* La inter-acción mediante el lenguaje.

Edad 1 - Semana 28

¿Dónde Está el Cuarto?

Lleve a la niña de la mano y camine con ella hacia su cuarto. Dígale a la niña que éste es su cuarto. Camine con la niña hacia el cuarto de Ud. y dígale a la niña que éste es el cuarto de Ud. Después camine hacia el cuarto de baño e identifíquelo. Asegúrese de que la niña conozca los nombres de estos tres aposentos.

L'ame a la niña por su nombre y dígale que le muestre el cuarto de ella. Elogie a la niña si cumple esta orden correctamente. Si la niña parece estar confundida, llévela al cuarto de ella una vez más y dígale que están en el cuarto de ella. Repita esto hasta que la niña pueda mostrarle a Ud. el cuarto de ella.

Continúe esta actividad con el cuarto de Ud. y el cuarto de baño. Si la niña parece estar confundida todavía, pruebe nuevamente en otra oportunidad. Sin embargo, si la niña tiene éxito y parece estar disfrutando de esta actividad, escoja otros tres aposentos y repita el procedimiento.

Puede que se necesite de varios días para que la niña vaya al cuarto correcto cuando se le pida, pero el elogio y el aliento abundantes son las claves de la motivación y del éxito.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de los cuartos y de sus posiciones
* El seguimiento de indicaciones
* La inter-acción mediante el lenguaje
* La confianza

Edad 1 - Semana 29

Grande y Pequeño

Reúna una cuchara grande y una pequeña, una tapa grande y otra pequeña, un rollo vacío de papel sanitario y un rollo vacío de papel toalla, un zapato grande y otro pequeño, o seleccione varios objetos parecidos de cosas grandes y pequeñas.

Tome la cuchara grande y dígale a la niña que es mayor que la otra cuchara. Dígale a la niña que la otra cuchara es pequeña. Diga las palabras "grande" y "pequeña" varias veces, mientras continúa mostrándole a la niña los objetos grandes y pequeños de cada clase. Coloque los objetos grandes y pequeños de la misma clase juntos, preferiblemente en una hilera.

Dígale a la niña que tome la cuchara grande. Si la niña lo hace bien, elógiela e instrúyale de ponerla de regreso en su lugar. Si la niña toma el objeto incorrecto, dígale a la niña lo que es, identifique su tamaño y dígale a la niña que vuelva a ponerlo en su lugar.

Continúe trabajando sólo con el concepto de "grande" hasta que la niña tenga confianza para escoger correctamente el objeto mayor. Evite usar otra palabra que signifique lo mismo. El intercambiar las palabras en esta edad puede confundir a la niña.

Presente el concepto de "pequeño" cuando Ud. crea que la niña esté segura para escoger el objeto mayor cada vez que se compare un objeto grande con otro pequeño. El cambiar los mandos para que la niña escoja entre "grande" y "pequeño" durante una sentada de esta actividad puede ser demasiado difícil y confuso para ella. Presente este concepto con precaución si Ud. cree que su niña está lista. Es mejor estar seguro(a) al hacer una actividad que estar confuso(a) y desilusionado(a) con otra que sea demasiado difícil.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de los conceptos "grande" y "pequeño"
* El enriquecimiento del vocabulario al nombrar los objetos
* El seguimiento de indicaciones
* La habilidad para hacer una selección
* El conocimiento de la comparación
* La coordinación entre el ojo y la mano

Edad 1 - Semana 30

Los Escalones

Corte un cuadrado grande y otro pequeño de un pedazo de alfombra. Los pedazos deben ser lo suficientemente pequeños como para que la niña pueda levantar y mover los cuadrados a una posición diferente, pero lo suficientemente grandes como para que la niña pueda pararse fácilmente sobre ellos. Si Ud. no puede conseguir dos pedazos de alfombra, use dos esterillas de goma o alguna otra cosa que no sea resbalosa.

Ponga el pedazo grande de alfombra en el piso y coloque el cuadrado pequeño de alfombra inmediatamente frente al primero. Deje un espacio pequeño entre los dos cuadrados, para que la niña pueda ver distintamente los dos pedazos de alfombra. Sin embargo, deben estar lo suficientemente cerca como para que la niña pueda extender sus piernas ligeramente cuando pase de un cuadrado al próximo.

Debe instruirse a la niña que se pare sobre el pedazo grande de alfombra primero y después dé un paso hacia el pedazo pequeño. La niña debe darse vuelta, recoger el pedazo de alfombra grande y ponerlo frente al pedazo de alfombra pequeño. La niña debe continuar pasando por sobre los cuadrados y acordarse de poner el próximo cuadrado frente al otro cada vez que dé un paso adelante.

Debe animarse a la niña a caminar hasta una cierta distancia sólo parándose sobre los cuadrados, grande y pequeño, para llegar hasta ese punto. Para el interés y la motivación, un objeto tal como un pez o un cangrejo de juguete puede situarse al final, en el punto designado, como estímulo para que la niña se mueva adelante. Se puede referir a los cuadrados como escalones o peldaños para que la niña los use al atravesar un río. Debe recordarse a la niña que sea cuidadosa, para no perder el equilibrio y caerse al río. Si se cae, se mojará los pies. El aumentar la distancia cada vez que la niña haga la actividad debería estimularla a más a ser cuidadosa.

Esta actividad desarrolla:

* Una mejor coordinación de los músculos grandes y pequeños
* Un mejor conocimiento de "grande" y "pequeño"
* La independencia
* La confianza
* El conocimiento de la distancia
* El seguimiento de las instrucciones
* El aumento del sentido del tacto al mover los pedazos cuadrados
* La inter-acción mediante el lenguaje

Edad 1 - Semana 31

Pinte con Esténcil Arriba y Abajo

Consiga un pedazo de cartón de aproximadamente 8½ x 11 pulgadas. Corte un rectángulo de 2 por 6 pulgadas del centro del cartón con una navajita de un sólo filo o algún otro objeto afilado para cortar.

Coloque un pedazo de periódico u otra clase de papel debajo del cartón. Fije con precinta de pegamento las esquinas del cartón de 8½ x 11 pulgadas al papel con los lados más largos del rectángulo cortado en una posición vertical. Pegue el papel con precinta a una mesa u otra superficie de trabajo suave para evitar que se resbale.

Mueva su mano hacia arriba y hacia abajo para palpar la zona cortada del pedazo de cartón. Aliente a la niña a palpar también la zona cortada.

Permita que la niña escoja un creyón. Nombre el color del creyón y dígale a la niña que mueva el creyón hacia arriba y hacia abajo dentro de la zona cortada. A medida que la mano de la niña se mueva hacia arriba y hacia abajo, diga un estribillo tal como: "Arriba, abajo, arriba, abajo. Estoy dibujando arriba y abajo". Permita que la niña colorée con el creyón la zona cortada hasta que pierda el interés. No obstante, si la niña está interesada aún, se puede mover el pedazo de cartón y pegarlo en otro lugar del papel. La niña puede escoger otro creyón de un color distinto. Si es así, nombre el color y permítale continuar con esta actividad.

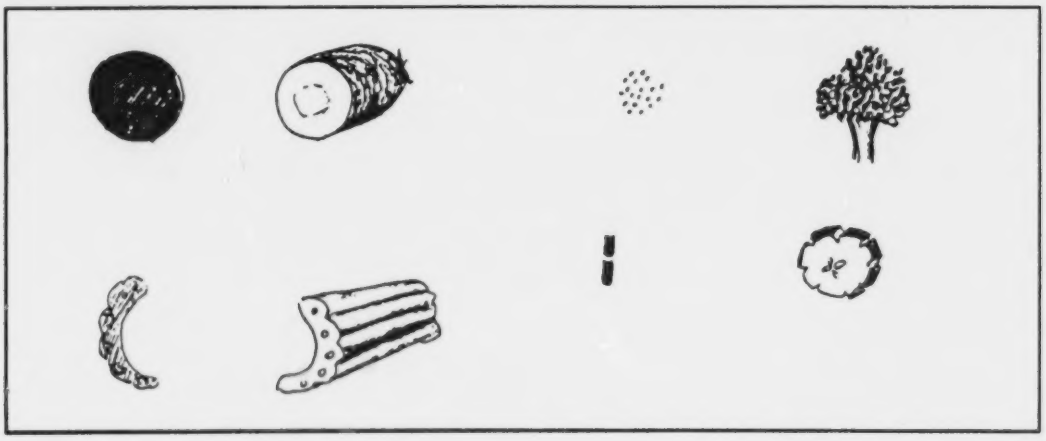
En otra ocasión, siga el mismo procedimiento de arriba, excepto darle vuelta al rectángulo cortado para que los lados más largos queden en una posición horizontal. Deje que la niña palpe la sección cortada moviendo su mano o su dedo de izquierda a derecha. Nuevamente, permita que la niña escoja un creyón para usarlo. Nombre el color y anime a la niña a mover el creyón de un lado a otro sobre el papel que está debajo del esténcil de cartón. A medida que la niña mueva el creyón de un lado a otro, cante este estribillo: "Vas de un lado a otro y a través. Dónde vas a parar, no sé". La niña puede preferir el limitarse a garabatear de un lado a otro durante un rato con un creyón. Continúe con el estribillo y permítale que lo haga.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de las direcciones vertical y horizontal
* El conocimiento de los límites con el pedazo cortado
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La libertad de selección
* El conocimiento de los distintos colores
* La inter-acción del lenguaje con los estribillos
* La audición

Edad 1 - Semana 32

Impresión de Vegetales



Corte uno de los extremos de una zanahoria. Reúna algunos pedazos de periódico u otro papel en blanco y pintura de tempera. Se puede usar la pintura con base de agua que haya quedado de un proyecto casero en vez de la pintura de tempera. Vierta un poco de la pintura en una bandeja o un plato de plástico. Pegue el papel con precinta a una zona de trabajo plana adecuada. Ponga una camisa vieja o un babero grande a la niña antes de empezar esta actividad.

Moje el extremo cortado de la zanahoria en la pintura. Si la pintura parece estar demasiado espesa, agregue un poco de agua y revuelva. Levante la zanahoria y apriete el extremo que tiene la pintura contra el papel. La forma del extremo cortado de la zanahoria quedará entonces impresa en el papel. Permita que la niña sujete la zanahoria y ponga el extremo cortado en la pintura. Ayúdele a apretar con firmeza para imprimir la forma en el papel. Después permítale que imprima independientemente mientras Ud. la supervisa. La experiencia de usar un alimento para imprimir debería ser de interés para la niña. Asegúrese de que la niña esté al tanto de que la zanahoria es anaranjada.

En otra oportunidad, se puede usar una cabeza de apio para imprimir. Dígale a la niña que se fije en su color y forma. Las florecillas de brócoli, así como muchos otros vegetales, hacen diseños interesantes cuando se les usa para imprimir. La niña puede hacer figuras interesantes con una combinación de distintos vegetales y colores. Sin embargo, tenga disponibles solamente dos o tres vegetales a la vez para evitar la estimulación excesiva.

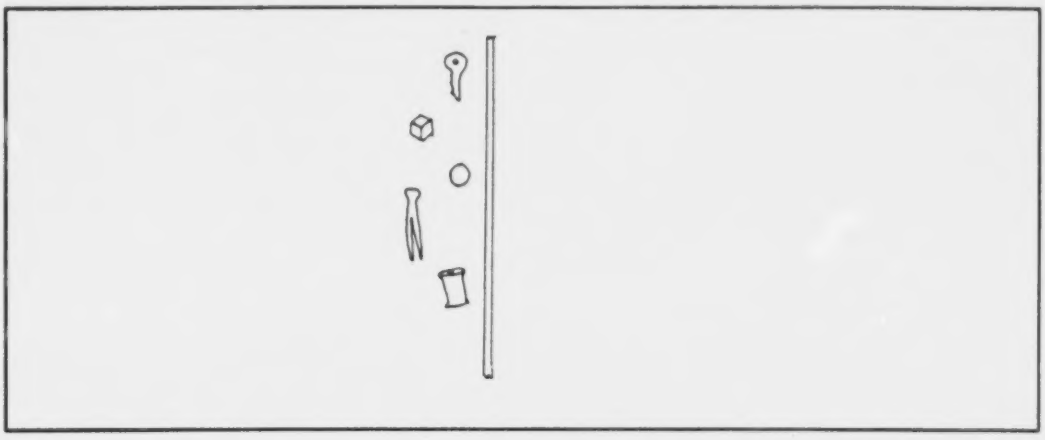
Esta actividad desarrolla:

* La creatividad
* La apreciación de la belleza del color y de la forma
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La libertad de exploración al imprimir
* Un mejor conocimiento de los distintos colores
* Una nueva sensación con el sentido del tacto al imprimir con los distintos vegetales

BEST COPY AVAILABLE

Edad 1 - Semana 33

Este Lado, Aquel Lado



Reúna diez objetos pequeños. Pueden ser juguetes u objetos caseros que sean seguros. Use precinta de recubrir o un pedazo de hilo para dividir una zona en lado izquierdo y lado derecho. Evite usar las palabras "izquierda" y "derecha".

Recoja un objeto y diga: "Este lado", mientras Ud. coloca el objeto al lado izquierdo del límite formado por el hilo o la precinta. Tome otro objeto y diga: "Aquel lado", mientras coloca el segundo objeto al lado derecho del límite.

Anime a la niña a jugar con Ud. Al principio, Ud. puede poner sus objetos al lado izquierdo, uno a la vez, mientras dice: "Este lado", al tiempo que la niña ponga un objeto al lado derecho, uno a la vez, y la niña dice: "Aquel lado". Si la niña no habla, pero coloca los objetos al lado correcto en el momento adecuado, elógiela y pase por alto el hecho de que no hable. Sin embargo, esté segura de continuar recalcándole "este lado", "aquel lado", mientras se colocan los objetos alternativamente en la posición correcta.

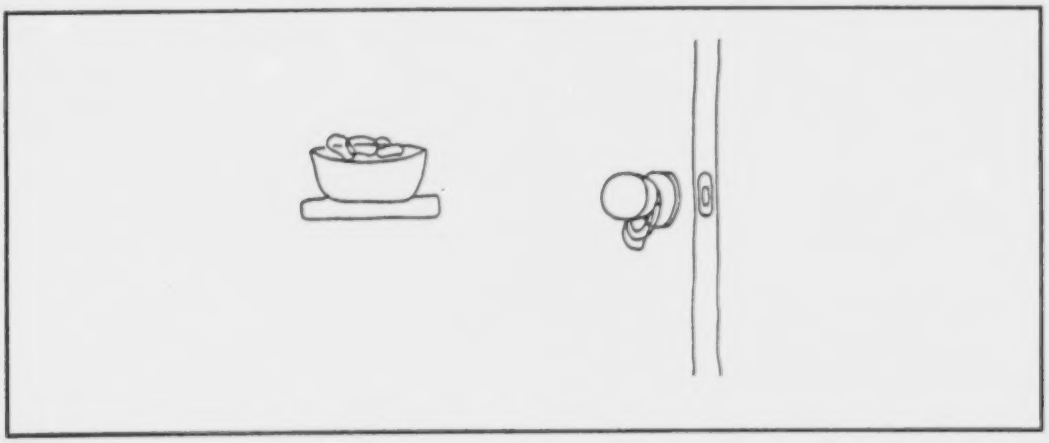
En otra ocasión, haga el juego y cambie los lados. A medida que la niña adelanta con esta habilidad de posiciones alternativas para aumentar la lateralidad izquierda y derecha, se le puede animar a hacer el juego independientemente. Asegúrese de animar a la niña a decir: "Este lado, aquel lado".

Esta actividad desarrolla:

* Las habilidades auditivas
* La coordinación entre la mano y el ojo
* El conocimiento adicional de izquierda y derecha
* El aumento del sentido del tacto de diferentes objetos
* Las habilidades del habla
* La confianza
* La independencia

Edad 1 - Semana 34

Poner y Quitar



Para esta actividad use diez piezas de cinta elástica estrecha unidas, o bien diez elásticos de oficina. Las piezas deben ser lo suficientemente grandes como para acomodarse sobre un tirador de puerta. Esta actividad será más estimulante si los elásticos son de distintos tamaños. Ponga los elásticos en un recipiente plástico pequeño, o en una cesta.

Muestre a la niña el modo de poner un elástico que se estire sobre un tirador de puerta. Después permita que la niña trate de poner uno en el tirador. Si la niña tiene éxito, permítale poner los elásticos restantes en la puerta independientemente.

Cuando todos los elásticos se hallen en el tirador, muestra a la niña el modo de quitarlos y colocarlos en el recipiente otra vez. Anime a la niña a repetir esta actividad hasta que pierda el interés.

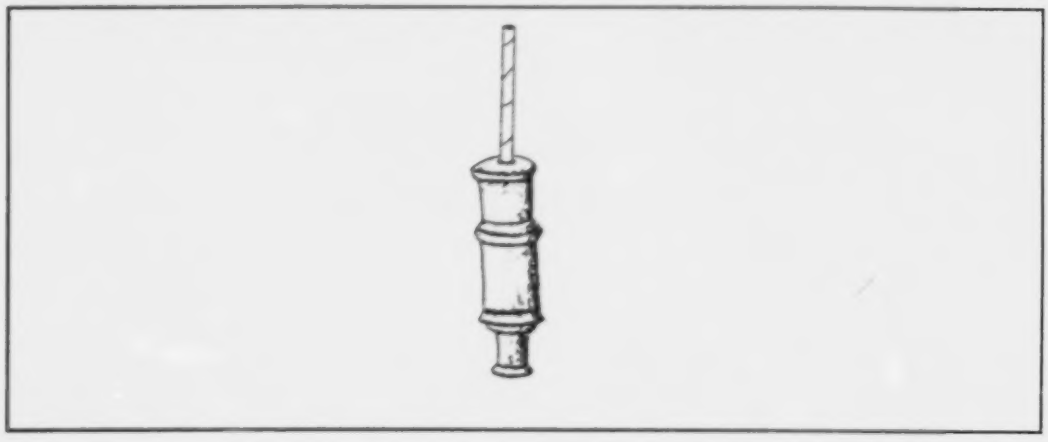
En otra oportunidad, la niña puede poner un elástico sobre cada tirador de puerta de la casa. Ella disfrutará de que Ud. vea que ella puede hacer esto. Antes de repetir esta actividad, debe instruirse a la niña que quite todos los elásticos de los tiradores y los ponga en el recipiente. Si ella no desea continuar con esta actividad, debería alentársele para que quitara todos los elásticos de los tiradores antes de terminar la actividad.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad para seguir indicaciones
* El conocimiento de los materiales flexibles
* El conocimiento de "poner" y "quitar"
* La solución de problemas
* La independencia
* El trabajo con otra persona
* La coordinación entre el ojo y la mano

Edad 1 - Semana 35

Torre de Pajillas y Carreteles



Reúna varias pajillas largas que pasen fácilmente por los agujeros centrales de los carreteles de hilo para coser. Diez o doce carreteles harán que esta actividad sea más significativa. Los carreteles pueden ser de distintos tamaños y colores. Los carreteles de color neutral pueden ser coloreados con marcadores de felpa para agregarles interés. Apile varios carreteles uno encima de otro. Tumbe suavemente la pila de carreteles. Apile los carreteles otra vez, pero en esta ocasión ponga una pajilla en el centro de la pila. Trate de tumbar la pila como lo hizo antes. Señálele a la niña que la pila de carreteles no se cayó. Apile varios carreteles más uno sobre otro, pero no ponga otra pajilla en el centro de la pila. Pídale a la niña que tumbe las dos pilas. La niña advertirá que una pila se quedará en su lugar, siempre que la niña no la golpee demasiado fuertemente, mientras que la otra pila se puede tumbar fácilmente.

Permita que la niña apile los carreteles sin usar pajillas. Anímela a apilar los carreteles hasta la altura que pueda. Dígale a la niña que sea muy cuidadosa para que los carreteles no se caigan. Si la pila se cae, anime a la niña a continuar y ayúdela si es necesario. Después inserte con cuidado una pajilla en el centro de los carreteles apilados. Si la pila es lo suficientemente alta, puede ser necesario usar dos pajillas. La niña puede disfrutar solamente al experimentar con los carreteles en pilas. Sin embargo, ella puede necesitar aún la orientación y la ayuda de Ud. cuando trate de insertar las pajillas.

Ud. puede contar los carreteles con la niña para agregar interés. Si un carretel se cae de una pila, diga: "Mira, se cayó un carretel". Continúe apilando los carreteles y cuéntelos. Inserte una pajilla para darle estabilidad a medida que los apile. Coloque un carretel en lo más alto de la pila cuando ya no haya apoyo de la pajilla. Toque suavemente la pila y haga que se caiga el último carretel. Ponga a la niña al tanto de que los otros carreteles no se cayeron porque estaban apoyados por la pajilla. Puede que la niña no comprenda la palabra "apoyo", por lo tanto use la palabra "sostenidos" para mayor claridad.

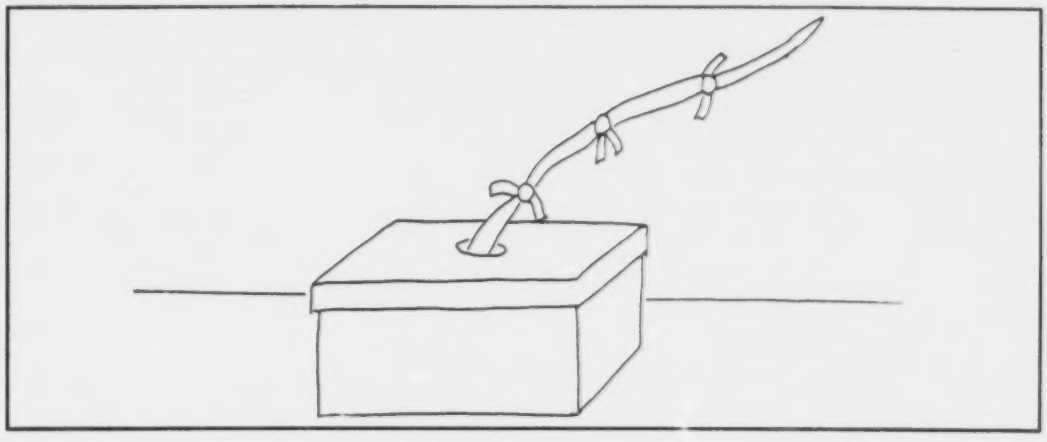
Permita que la niña experimente con los carreteles y las pajillas en otra oportunidad sin inter-acción con Ud. Observe a la niña. ¿Descubre ella que los carreteles se pueden rodar hacia un lado y hacia el otro? ¿Empieza ella a apilar y usa las pajillas para apoyar las pilas, o sólo disfruta de observarlas caer cuando apila unos cuantos carreteles? Ella puede también descubrir que los carreteles tienen agujeros en los dos extremos y llegará a estar al tanto, subconscientemente, de que los materiales tienen diversos usos.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento de los tamaños si se usan carreteles de tamaños diferentes
* El aumento del sentido del tacto al apilar
* Las habilidades visuales mediante la observación de los carreteles
* El conocimiento de más que uno(a)
* El conocimiento del apoyo para evitar que se caigan los carreteles

Edad 1 - Semana 36

Métalo en la Caja



Use una tira larga de un retazo de tela, varias tiras estrechas de tela de distinta clase o una hebra ancha. La tira debe ser de un largo aproximado de una yarda (914 milímetros) después de haberle hecho nudos espaciados a 3 o 4 pulgadas. Las tiras de tela distinta y los nudos se recomiendan para la variación del tacto y el interés.

Tome una caja de zapatos con tapa y hágale un agujero aproximadamente de una pulgada de diámetro en el centro de la tapa. Inserte la tela o la tira de hilo a través del agujero de la tapa con sus manos. Continúe hasta que toda la tira de tela se halle dentro de la caja. Ponga a la niña al tanto de que toda la tira de tela está dentro de la caja. Diga: "Ya está toda dentro".

Levante la tapa y empuje una pequeña parte de la tela o del hilo hacia arriba, por la parte inferior del agujero de la tapa. Con sus manos, empiece a tirar de la tela o del hilo hacia fuera de la caja a través del agujero. Cuando esté toda fuera de la caja, diga: "Mira, regresó".

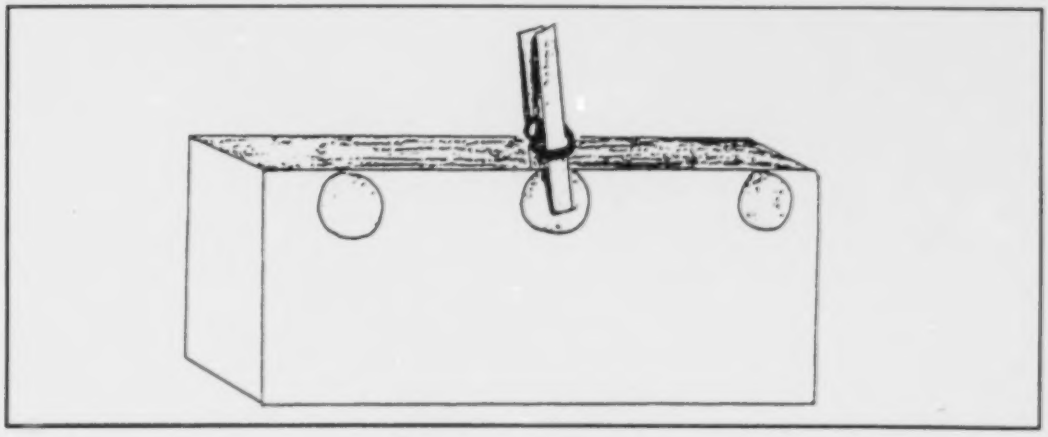
El repetir esta actividad a espacios de tiempo diferentes servirá para entretener a la niña, así como para desarrollar las habilidades de coordinación básicas entre el ojo y la mano. Puede ser necesario que Ud. ayude a insertar la tela por el agujero de la caja.

Esta actividad desarrolla:

* Un conocimiento mayor de "dentro" y "fuera"
* La habilidad para manipular la tira de tela
* El aumento del sentido del tacto
* La habilidad de la observación visual

Edad 1 - Semana 37

La Horquilla de Ropa



Use la misma caja de zapatos que se usó anteriormente o escoja otra caja de tamaño parecido que no tenga tapa. Dibuje unos puntos alrededor del borde superior de la caja, aproximadamente a 3 pulgadas de distancia. Reúna 12 presillas para tender ropa. Se pueden usar las horquillas sin muelle y serán más fáciles para que la niña las manipule. Sin embargo, las horquillas con muelle ofrecerán un desafío mayor a la niña. Si Ud. emplea las horquillas con muelle, será más fácil que la niña tenga éxito si las pone al revés antes de colocarlas sobre un punto rojo. A medida que la niña adelante, anímela a poner las horquillas con muelle sobre los puntos rojos en la posición correcta.

Ponga una horquilla sobre uno de los puntos rojos en el borde superior de la caja. Aliente a la niña a tratar de poner la horquilla en el próximo punto rojo. Continúe con esta actividad hasta que se hayan usado todas las horquillas. Ayude a la niña si es necesario. Dígale a la niña: "Las horquillas están todas sobre la caja. Ahora vamos a quitar las horquillas de la caja". Recalque las palabras "sobre" y "quitar". Cuente las horquillas con la niña para estar al tanto de los números.

Esta actividad se puede repetir muchas veces y llegará a ser más interesante si las horquillas se colorean o pintan y se adorna la caja de zapatos con colores brillantes. A medida que la niña progrese, se puede usar calcomanías, formas de papel, números o letras en vez de los puntos rojos.

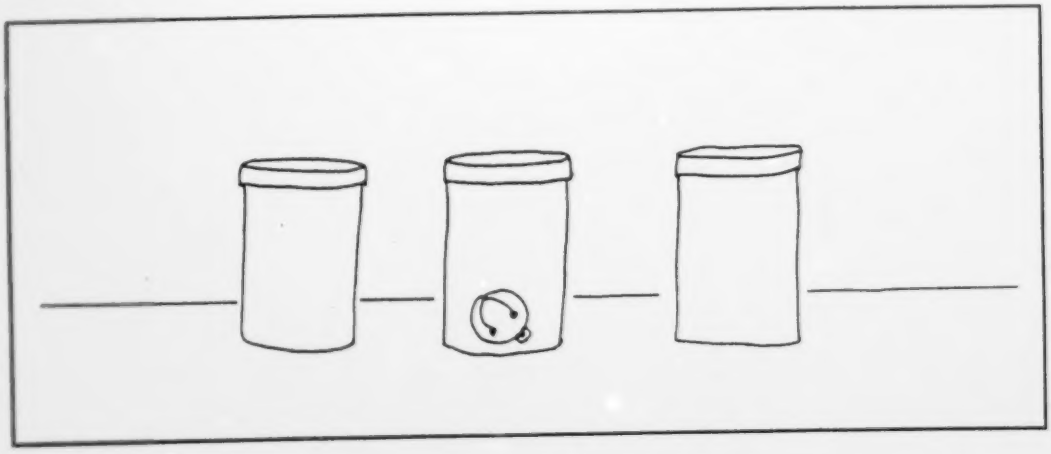
Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento de "poner" y "quitar"
* El aumento del tacto
* El trabajo de una persona con otra
* La habilidad de la observación visual

BEST COPY AVAILABLE

Edad 1 - Semana 38

Sacudir y Hallar



Reúna de tres a cinco recipientes plásticos de película fotográfica y un cascabel que ha de usarse para hacer ruido dentro de uno de los recipientes. Ponga el cascabel dentro de uno de los recipientes de película y tápelo. Ponga todos los recipientes en hilera.

Sacuda cada uno de los recipientes y anime a la niña a escuchar el sonido de uno de los recipientes. Al escuchar, la niña debería poder elegir el recipiente que tenga el cascabel dentro, después que todos hayan sido sacudidos. Si ella no puede identificar al recipiente correcto, repita la actividad hasta que tenga éxito. La idea es que recuerde el objeto y su posición en la hilera.

Cambie las posiciones de los recipientes y repita la actividad. Si la niña tiene dificultad nuevamente para hallar el recipiente correcto, vuelva a probar. Continúe con este procedimiento mientras que la niña parezca estar interesada. Si no hay interés, pruebe de nuevo en otra oportunidad.

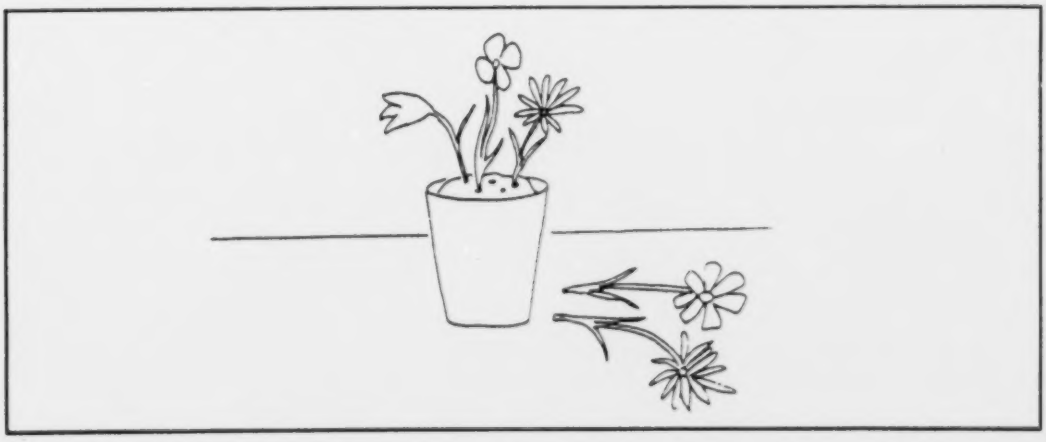
Una presilla para papel, una canica, un botón, una piedrecita, una cucharadita de arroz o de frijoles son algunos materiales que se recomienda para usar, a fin de variar esta actividad. Use sólo un objeto en un recipiente para compararlo con los otros recipientes vacíos en un momento dado, hasta que la niña gane confianza. Después se puede usar dos recipientes con objetos. La niña puede sortear después los que hacen sonido y hacer el juego de "Este Lado, Aquel Lado", como en la semana 33.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad en la distinción auditiva
* El escuchar con un propósito
* La habilidad para hacer una selección lógica
* El conocimiento de un cambio de posición de los recipientes
* El recordar de memoria.

Edad 1 - Semana 39

Flores en la Cesta



Use un pedazo de espuma de estireno que haya sido acuñado en el interior de una taza plástica, un cesto de frutas del super-mercado o un recipiente semejante. Reúna cinco flores. Las flores pueden ser reales, plásticas, de seda o hechas en casa con limpiadores de pipas y papel. Perfore cinco agujeros en la espuma de estireno y marque cada uno de los agujeros con un marcador de fieltro rojo para que sean claramente visibles.

Aliente a la niña a colocar el tallo de una flor en cada uno de los cinco agujeros. Indíquele a la niña que quite las flores y después vuelva a ponerlas en los agujeros varias veces.

Háblele a la niña sobre las flores bonitas. Ponga a la niña al tanto de que el tallo es lo que mantiene recta a una flor cuando está en la tierra o en un recipiente.

Si es posible, lleve a la niña fuera de la casa y muéstrele el tallo de una planta, preferiblemente de una flor. Quite una yerba y enséñele la raíz de la planta a la niña. Dígale a la niña que una raíz está conectada al tallo y mantiene a la planta en la tierra. Permita que la niña palpe y examine la raíz de la yerba. Hable más sobre las raíces si la niña parece estar interesada. Esté segura de instruir a la niña para que no corte flores sin autorización.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad de buscar detalles (los agujeros del estireno)
* El emparejamiento de un objeto con otro (la flor con el agujero)
* El conocimiento de las flores bonitas, los tallos y las raíces
* La inter-acción mediante el lenguaje

Edad 1 - Semana 40

Perforar e Imprimir

Para esta actividad use una bandeja grande de espuma de estireno, pintura de tempera, una brocha normal de dos pulgadas para pintar, papel de imprimir y un lápiz sin punta.

Dígale a la niña que sujete el lápiz sin punta y perfore agujeros en la bandeja de espuma de estireno. Anime a la niña a ser moderada y a apretar firmemente para hacer buenas perforaciones en la bandeja.

Extienda con la brocha una capa fina de pintura sobre el interior de la bandeja con los agujeros perforados. Ponga un pedazo de papel aproximadamente del tamaño de la bandeja en la zona pintada de la bandeja. Oprima firmemente y quite el papel cuidadosamente. Ud. debería tener ahora una impresión de los agujeros perforados por la niña. Si la impresión es demasiado débil, extienda más pintura sobre la superficie perforada y trate de imprimir nuevamente.

Permita que la niña haga perforaciones en otra bandeja de espuma de estireno para experimentar libremente. Ella puede también desear extender la pintura e imprimir independientemente sobre la bandeja. Ayúdela si es necesario. Ella puede igualmente disfrutar de perforar agujeros solamente en otra bandeja de espuma de estireno, o bien pintar independientemente en un pedazo de papel que haya sido fijado con precinta a una superficie plana y suave.

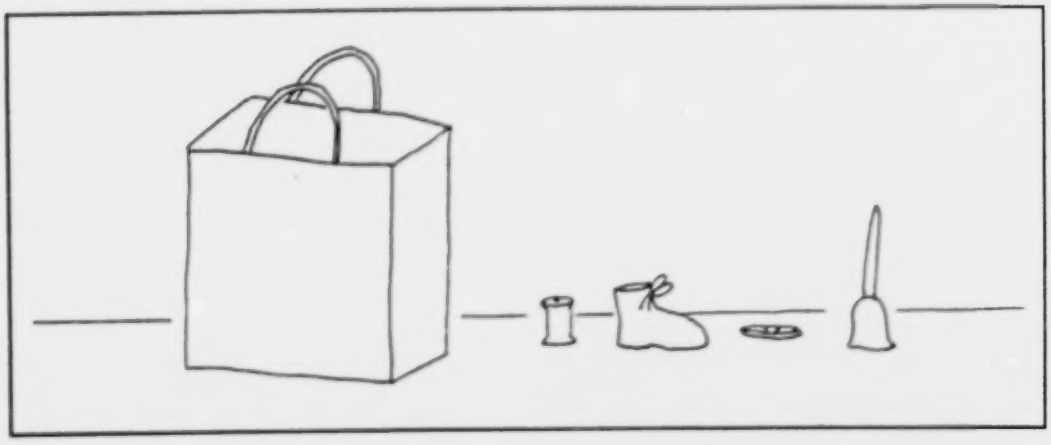
Si la niña elige pintar independientemente, observe el movimiento de sus trazos de pintura. ¿Los hace para arriba y para abajo? ¿Están los trazos de izquierda a derecha? ¿Están en un movimiento circular? Todos estos movimientos del brazo tienen que ver con el desarrollo. Las primeras pinturas de una niña se llaman garabatos. Mediante la práctica, los movimientos del brazo pronto crearán formas de objetos rudimentarios que tendrán significaciones para la niña. A medida que la niña desarrolle la habilidad de pintar, Ud. podrá reconocer algunas de las formas.

Esta actividad desarrolla:

* La creatividad
* La libertad de exploración
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El aumento del conocimiento sobre el color
* El conocimiento de la impresión
* La confianza e independencia

Edad 1 - Semana 41

Recoger y Devolver



Reúna una bolsa de compras que tenga una agarradera cómoda, para que sea fácil que la niña la lleve. Planee tres aposentos para que la niña los visite. Ud. puede desear el escoger tres objetos seguros y colocar uno en cada uno de los aposentos antes de empezar esta actividad con la niña. O bien puede permitir a la niña que escoja un objeto seguro de cada uno de los tres aposentos. Algunos de los objetos que pueden colocarse en los aposentos son un zapato infantil, un botón, un carretel, un cascabel o algo parecido. Dele la bolsa a la niña y vaya con ella al primer aposento e instrúyale que ponga el objeto seguro en la bolsa. Nombre al objeto para la niña y dígale que lo ponga en la bolsa. De igual modo, vaya al segundo aposento y al tercero. La niña tendrá entonces tres objetos en la bolsa.

Vaya a un cuarto aposento y saque cada uno de los objetos de la bolsa. Pida a la niña que nombre cada objeto. Si ella necesita ayuda, repita los nombres de los objetos. Hable sobre cada uno de los objetos e instruya a la niña que devuelva cada uno de los objetos al aposento correcto. Vaya con la niña y ayúdela si es necesario.

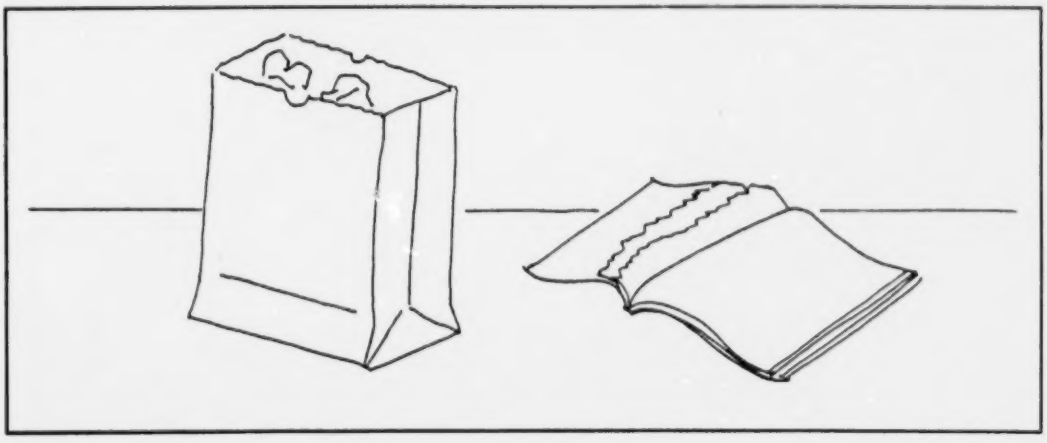
Esta actividad puede variarse con otros aposentos y distintos objetos. La niña debería ser capaz de identificar a cada aposento por su nombre o de identificar a quién pertenece el aposento. Esta actividad puede repetirse también afuera, utilizando como límites árboles, canteros de flores, postes del alumbrado y otros objetos estacionarios.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad para recordar de memoria
* La asociación de las posiciones en el espacio
* El seguimiento de indicaciones
* La inter-acción mediante el lenguaje
* La habilidad para observar y diferenciar los objetos
* La confianza e independencia

Edad 1 - Semana 42

Rásguelo



Reúna una revista vieja y una bolsa grande de papel. Dé a la niña la revista y muéstrele el modo de rasgar o desprender las páginas. Recuérdele a la niña que todas las revistas no son para rasgarlas y que ella sólo puede rasgar las revistas viejas con permiso.

Anime a la niña a desprender una página de la revista y ponerla en la bolsa de papel abierta. Permita que la niña continúe desprendiendo y poniendo las páginas en la bolsa. Recalque el sonido que hace el papel cuando se desprenden las páginas.

Esta actividad puede durar un rato, o la niña puede perder el interés rápidamente. Si ocurre esto último, dígale a la niña que mire las fotos de la revista y le muestre cuál es su favorita.

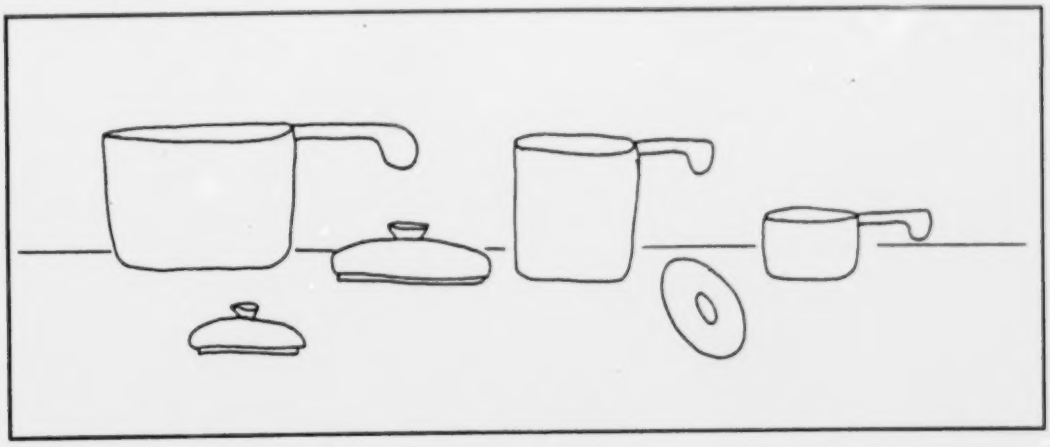
El rasgar papel es una buena actividad para una niña de esta edad. Debe animársele a hacerlo con frecuencia. Otras actividades que han sido presentadas anteriormente no deben olvidarse. Muchas de estas actividades deben repetirse. No sólo serán beneficiosas, sino que la niña ganará muchas habilidades nuevas al repetirlas.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de que se puede cambiar el papel al rasgarlo
* El escuchar con un propósito (el desprendimiento del papel)
* El conocimiento del modo de limpiar desperdicios (poniendo el papel en la bolsa)
* La confianza e independencia

Edad 1 - Semana 43

Cazuelas y Tapas



Reúna tres cazuelas con tapas que les correspondan. Mezcle las tapas y permita que la niña experimente con las cazuelas. Observe a la niña. ¿Empareja ella correctamente las tapas con las cazuelas, o sólo las golpea para hacer ruido? Después de un espacio de tiempo jugando libremente, anime a la niña a poner las tapas en las cazuelas que correspondan. Ayúdela si es necesario.

Después, la niña puede escoger tres objetos pequeños para ponerlos en cada una de las tres cazuelas. Asegúrese de que la niña sepa los nombres de los tres objetos. Dígale a la niña que ponga las tapas en las cazuelas correctas. Vuelva a ayudar a la niña si es necesario. Instrúyala para que halle un objeto específico en una de las cazuelas. Continúe con esta actividad hasta que los tres objetos hayan sido localizados correctamente.

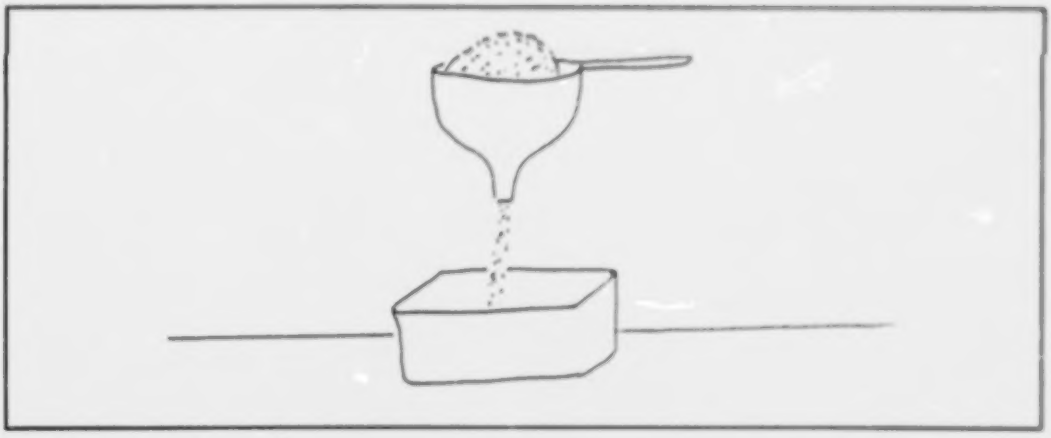
En otra ocasión, se puede indicar a la niña que ponga todas las tapas al lado izquierdo de un límite dado y todas las cazuelas al lado derecho. Esta actividad fué presentada en la semana 33. El límite puede hacerse con una cuerda, precinta o un objeto. La niña debería disfrutar al jugar de nuevo "Este Lado, Aquel Lado". También, la niña puede ayudarle a Ud. a guardar las cazuelas cuando haya terminado la actividad.

Esta actividad desarrolla:

* La libertad de exploración
* La resolución de problemas
* La comparación
* La clasificación
* La independencia y la confianza

Edad 1 - Semana 44

Diversión con un Embudo



Reúna un embudo y varias botellas plásticas de distintos tamaños. Se puede usar agua, arena o arroz para llenar las botellas. Almacene cada uno de los materiales en un recipiente o vasija plástica. Cada material debe usarse por separado durante esta actividad, aún cuando el mismo procedimiento sea semejante para cada uno. Sin embargo, Ud. puede elegir el usar los tres en distintas oportunidades para dar interés y enriquecimiento.

La actividad con el agua debe hacerse en el cuarto de baño, la cocina o fuera de la casa. La actividad con la arena y el arroz debe hacerse afuera, pero si se hace adentro, se puede usar una tela plástica grande, una cortina de baño vieja o una tina plástica grande para recoger los derrames.

Muestre a la niña el modo de usar el embudo y emplee uno de los materiales para verter y llenar las botellas plásticas. Después del breve período de instrucción, permita que la niña trabaje independientemente mientras Ud. la supervisa. Eche el material de las botellas otra vez en el recipiente original y repita esta actividad mientras continúe el interés. Se debe permitir a la niña que palpe cada material mientras está trabajando con él, y tener libertad para hacer otras sugerencias en cuanto al modo de usar los materiales.

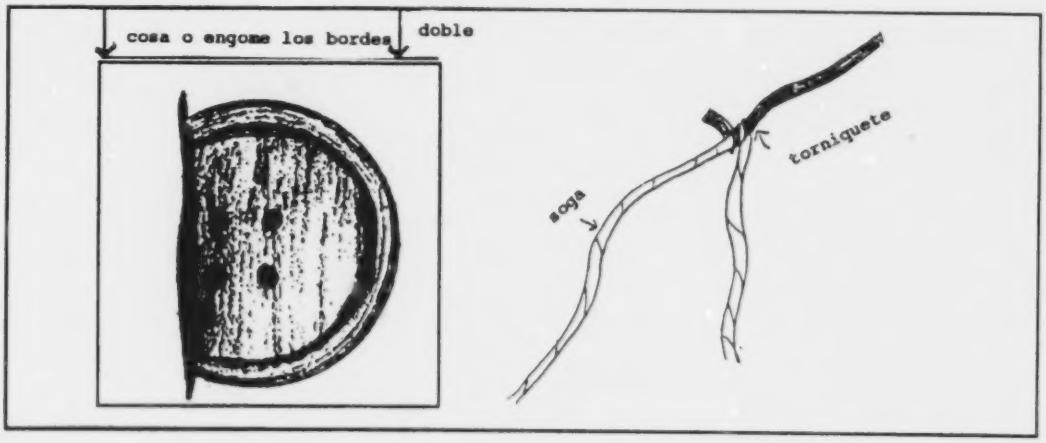
En otra ocasión, llene una jarrilla hasta los tres cuartos de su capacidad con arroz blanco, agregue unas pocas gotas de colorante para alimentos y dos cucharadas de alcohol desnaturalizado. Tápela y sacúdala bien. La niña se encantará de ver que el arroz cambia de color. Combine otros colores para aumentar el interés.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del modo de verter y llenar un recipiente
* El conocimiento de "vacío" mediante la exploración libre
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El aumento del sentido del tacto

Edad 1 - Semana 45

El Botón Grande



Use una tapa plástica y córtele el borde con unas tijeras de cocina. Esta se empleará como un botón de imitación. Reúna un pedazo de tela que tenga más del doble del tamaño del botón plástico recién hecho. Doble y cosa o pegue alrededor de los bordes para asegurar los bordes abiertos de la tela doblada. Corte una ranura en la tela un poco mayor que la tapa plástica grande. Muestre a la niña el modo de abotonar y desabotonar usando la tela y el botón de imitación. Permita que la niña abotone y desabotone mientras ella parezca estar interesada.

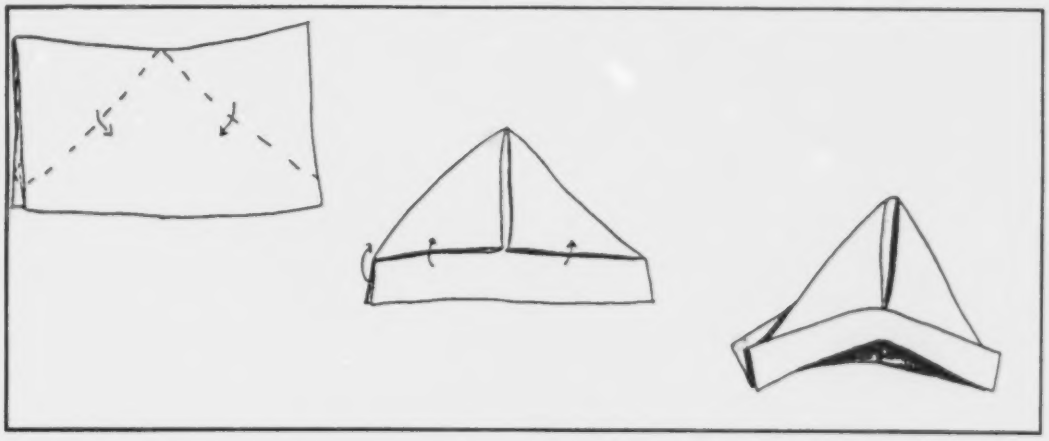
Perfore cuatro agujeros igualmente espaciados con un perforador en la tapa plástica grande para que se parezca a un botón con cuatro agujeros. Corte un pedazo de hilo de aproximadamente 24 pulgadas de largo, y átelo a un alambre cubierto de plástico, de los que se usan para cerrar bolsas. Retuerza el alambre varias veces para hacer una aguja. Ensarte el hilo a través de la aguja y una los extremos, y entonces haga un gran nudo de tamaño excesivo. Muestre a la niña el modo de usar la aguja para que entre y salga de los agujeros del botón de imitación. Anime a la niña a seguir las indicaciones de Ud., pero si se resiste, permítale que meta y saque la aguja de los agujeros al azar. Desensártela cuando la niña haya usado todo el hilo y deje que la niña continúe ensartando el hilo hacia dentro y fuera de los agujeros del botón de imitación. Una niña de esta edad es demasiado pequeña como para añadir un botón a otro material. El tratar de hacer esto en este momento puede ocasionarle desilusión.

Se puede dar a la niña una pieza de ropa vieja con un botón grande y un ojal para que practique el abotonar y desabotonar. El abotonar probablemente sea más fácil para la niña, pero con bastante práctica ella desarrollará pronto una habilidad mayor para desabotonar una pieza de ropa. Cuando la niña muestre suficiente habilidad, se le puede presentar una pieza de ropa con botones y ojales más pequeños.

Esta actividad desarrolla:
* La solución de problemas
* La coordinación entre la mano y el ojo
* El aumento del sentido del tacto
* El seguimiento de instrucciones

Edad 1 - Semana 46

Dóblelo



Consiga una revista vieja con páginas en colores. Muestre a la niña el modo de doblar las páginas por la mitad mientras las páginas están todavía intactas. Permita que la niña doble las páginas hasta que pierda el interés. Recuerde que el período de interés a esta edad es muy breve. Use la palabra "mitad" al hablar con la niña en varias ocasiones durante cada día y durante toda la semana para recalcar el concepto.

En una ocasión posterior, use la misma revista u otra distinta para mostrar a la niña el modo de doblar el borde superior derecho de la página hacia abajo. Se obtendrá una nueva forma (un triángulo) al hacer el doblez. Use la palabra "superior" en su conversación con la niña.

Después, muestre a la niña el modo de doblar el borde inferior derecho para hacer una forma como la que resultó al doblar la parte superior. Use las palabras "superior" e "inferior" al conversar con la niña siempre que sea posible, para asegurarse de que la niña tenga un conocimiento práctico de estos conceptos.

Como una extensión de esta actividad, doble hacia abajo, diagonalmente, los bordes superiores de un periódico viejo para formar dos triángulos. Entonces doble cada mitad de la parte inferior abierta para formar el ala de un sombrero de papel. Póngase el sombrero en la cabeza. Haga otro sombrero en tamaño menor para la niña. Aliente a la niña a participar, ayudándole a hacer el sombrero para ella. La niña debería ser capaz de ayudar a doblar el periódico. Sin embargo, la tinta de imprimir mancha, de modo que trabaje en una zona donde sea fácil para Ud. el hacer la limpieza.

Esta actividad desarrolla:

* La sensibilidad del tacto al palpar y doblar el papel
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento de "mitad" y "completo"
* El conocimiento de "superior" e "inferior"
* El conocimiento de que el papel tiene más de un uso
* La confianza e independencia para doblar

Edad 1 - Semana 47

Halle y Toque

Use una pelota de calcetín pequeña, una pelota de hilachas o una bolsa de frijoles para esta actividad. Dígale a la niña que encuentre, una a la vez, una de las siguientes partes del cuerpo y la toque con la pelota de calcetín, la pelota de hilachas o la bolsa de frijoles.

* La cabeza
* El ojo
* La nariz
* La oreja
* La boca
* El brazo
* La mano
* La pierna
* El pie
* El estómago (o vientre)

Si la niña tiene dificultad, revise las partes del cuerpo y repita este procedimiento pidiéndole a la niña que toque una parte del cuerpo. Mientras más repita Ud. esta actividad, más confianza ganará la niña. Esta es una actividad de tres pasos en la cual la niña debe escuchar, localizar y después tocar una parte específica del cuerpo.

Como extensión de esta actividad, se puede instruir a la niña para que toque una parte del cuerpo de una muñeca. Entonces la niña puede usar la pelota de calcetín, la pelota de hilachas o la bolsa de frijoles y tocar una parte del cuerpo nombrada de la muñeca.

En vez de tocar, la niña puede querer señalar. El tocar a las partes identificadas del cuerpo y el señalarlas son dos conceptos distintos. A la niña debe animársele a hacer uno o el otro cuando Ud. esté haciendo esta actividad con ella. El sujetar un objeto y usarlo para tocar algo es más adelantado que el sólo señalar.

Esta actividad desarrolla:

* El seguimiento de instrucciones
* El aumento adicional del sentido del tacto
* El conocimiento de las órdenes "señalar" y "tocar"
* La coordinación de la mano
* El aumento del conocimiento de las partes del cuerpo

Edad 1 - Semana 48

El Gotero de Medicina

Reúna un gotero viejo para medicina y dos recipientes de plástico transparentes. Permita que la niña escoja un color de entre el surtido de colorantes para alimentos y ponga una o dos gotas en uno de los recipientes que haya sido llenado de agua. Muestre y diga a la niña que uno de los recipientes está "vacío" y que el otro está "lleno".

Sujete el gotero de medicina y ponga la punta del mismo en el agua coloreada del recipiente. Apriete el bulbo de goma y llame la atención de la niña a cualesquiera burbujas de agua que escapen cuando se apriete el bulbo. Afloje la presión sobre el bulbo del gotero de medicina y muestre a la niña que el gotero ha levantado (absorbido) una parte del agua coloreada.

Sujetando todavía el gotero, póngalo en el recipiente vacío. Apriete el bulbo y afloje la presión. Un poco del agua coloreada estará ahora en el recipiente vacío. Para acelerar el proceso, Ud. puede ayudar a la niña a usar un mazo grande para carne, preferiblemente transparente para que la niña pueda ver el líquido.

Anime a la niña a trabajar independientemente mientras ella trata de llenar el recipiente vacío con el agua coloreada. La niña puede perder el interés rápidamente. No obstante, ésta es una actividad para la cual se puede animar a la niña a que haga un poco cada vez. Con el tiempo, ella tendrá una cantidad razonable de agua coloreada en el recipiente.

Muestre a la niña los recipientes vacíos y llenos siempre que se presente la oportunidad. Esto servirá para enriquecer el conocimiento de la niña sobre estos dos conceptos.

Está actividad desarrolla:

* Las habilidades de observación
* El seguimiento de instrucciones
* El conocimiento de "vacío" y "lleno"
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La libertad de selección (escoger un color para alimentos)
* El conocimiento del aire y de las burbujas de aire
* La confianza e independencia

Edad 1 - Semana 49

Botón, Cremallera, Broche, Velcro

Consiga una chaqueta vieja, un vestido u otra pieza de ropa con un botón y un ojal grandes, o use una pieza de tela doblada que tenga un botón grande cosido a la misma. Use otra pieza de tela doblada para hacer un ojal o ranura que tenga el tamaño del botón en la pieza doblada de tela. Permita que la niña abotone y desabotone usando el mismo procedimiento de la semana 45.

En otra ocasión, consiga una chaqueta, unos pantalones o una falda con un cierre de cremallera ("zipper"). Permita que la niña cierre y abra la cremallera hacia arriba y hacia abajo. Recalque el sonido que hace la cremallera cuando la niña mueva la chaveta en ambas direcciones.

Cosa algunos broches grandes en una pieza de tela doblada o use una pieza de ropa vieja con varios broches en ella y anime a la niña a abrochar y desabrochar los broches. Esto fascinará a la niña momentáneamente, pero la actividad puede ser difícil para ella. Asegúrese de ayudarla si es necesario. Elógiela por tratar de hacerlo, aún cuando Ud. haga la mayor parte. Recalque el sonido que hacen los broches cuando se abrochan las dos partes.

Use un zapato de tenis con una lengüeta de velcro, o bien cosa o pegue sus propios pedazos de velcro sobre una pieza de tela doblada. Permita que la niña abra y cierre la lengüeta de velcro. Anímela a observar el sonido que se produce cuando se separan los dos pedazos de velcro.

La niña debe tener libertad para palpar y examinar los materiales que contienen el botón y el ojal, la cremallera, los broches y el velcro. Se puede presentar broches de enganche si Ud. cree que la niña pueda manipularlos. Trate de hacer que la niña esté al tanto de las muchas cosas que se usan para unir materiales.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de diversos materiales que se usan para asegurar piezas de ropa
* La solución de problemas
* La audición de los distintos sonidos de los cierres
* La confianza e independencia
* La coordinación entre la mano y el ojo

Edad 1 - Semana 50

Escuchar y Dibujar

Reúna varias hojas de papel en blanco, creyones y una grabadora de cinta o un tocadiscos. Permita que la niña escoja un color del surtido de creyones. Llame al color escogido por su nombre y pida a la niña que repita el nombre del color.

Toque una canción suave o lenta en la tocacinta o el tocadiscos y anime a la niña a escuchar la música. A medida que la niña escucha, determine el ritmo y cuente y dé palmadas al son del ritmo. Anime a la niña a dibujar en el papel con el ritmo de la música. Puede ser necesario que Ud. guíe la mano de la niña para darle la idea. Una vez que ella parezca entender, permítale mover el creyón libremente alrededor del papel. Evite rectificar los movimientos de la niña. Continúe contando y dando palmadas al ritmo de la música para motivar a la niña a continuar moviendo el creyón. Cuando pare la música, elogie a la niña por hacer un cuadro "musical" tan bello.

Cuelgue el cuadro en el refrigerador o póngalo en otra parte a fin de mostrarle a la niña que Ud. aprecia su obra de arte. La niña puede estar interesada en producir otro cuadro "musical" para una persona especial de la familia. Para ahorrar papel, cuando haga un cuadro se puede animar a la niña a usar ambos lados del papel. Puede que la niña desee también cambiar de colores. Esta es una buena oportunidad para pedir a la niña que nombre el color cuando ella escoja un color distinto para sus cuadros.

En otra ocasión, se puede tocar en la tocacinta o el tocadiscos una canción con un ritmo algo más rápido. Ayude a la niña a dar palmadas al ritmo de la música. Después aliéntela a que trate de mantener el ritmo de la música mientras dibuje un cuadro "musical" más rápido con un creyón en el papel. Observe el ritmo de su niña y continúe contando y dando palmadas mientras ella dibuja. Asegúrese de elogiarla por cualquier reacción positiva que haga.

Esta actividad desarrolla:

* La expresión libre
* El conocimiento del ritmo
* Las habilidades de escuchar
* Los músculos grandes y pequeños del brazo y de la mano
* La apreciación del arte creativo
* La independencia y la confianza

Edad 1 - Semana 51

Abrir y Cerrar

Tome a la niña de la mano y camine hacia un aposento en el que la puerta se abra y cierre fácilmente, y el tirador de la puerta sea accesible fácilmente. Sujete el tirador de la puerta y abra y cierre la puerta suavemente. Permita que la niña practique el dar vueltas al tirador, porque ella puede hallarlo difícil una vez que la puerta se cierre firmemente.

Hable sobre hacia qué dirección se da vuelta al tirador para abrir la puerta y explíquele que, cuando la puerta se cierra, el pestillo al costado de la puerta tropieza con la plancha del marco. El pestillo resulta empujado hacia dentro y vuelve a su posición cuando se termina de cerrar la puerta. Se puede usar la palabra "muelle" o "resorte" al explicar esta función de la puerta, pero esto puede confundir a la niña. Puede ser mejor el sólo mostrar a la niña el pestillo y la plancha del marco y permitirle experimentar con ellos mientras le da vuelta al tirador. La niña puede estar interesada en observarlo y disfrutar de explorarlo independientemente.

En otra ocasión, permita que la niña abra y cierre una puerta en otro aposento. Use las palabras "abrir" y "cerrar" y dígale a la niña que hay algunas puertas que no tienen tiradores que se pueden abrir y cerrar. Algunos ejemplos son las puertas deslizantes, las puertas de vaivén y las puertas de las alacenas de la cocina que no tienen tiradores visibles. Debe permitirse que la niña abra y cierre distintas clases de puertas siempre que sea posible.

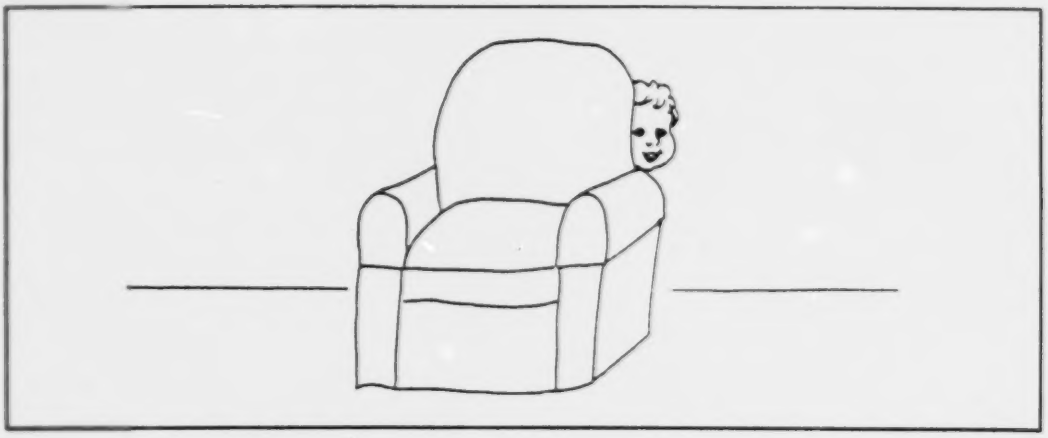
Háblele de la seguridad en la cocina al abrir y cerrar las puertas de las alacenas. Recálquele que la niña no debe abrir y cerrar estas alacenas sin permiso. Explíquele lo que significa la palabra "permiso". Dígale que algunas de las alacenas o gabinetes contienen materiales que una niña no debe tocar. Abra cada uno de los gabinetes y permítale que mire dentro, para que no esté curiosa sobre el contenido de cada uno.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de los conceptos "abierto" y "cerrado"
* La libertad de exploración
* La habilidad para dar vuelta a los tiradores para abrir y cerrar una puerta
* La independencia y la confianza
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El enriquecimiento del lenguaje al tratar de los tiradores, las puertas y la seguridad

Edad 1 - Semana 52

Encuéntreme



Dígale a la niña que Ud. va a esconderse detrás de una puerta o de un mueble. Anime a la niña a cubrirse los ojos con sus manos. Cuando Ud. esté escondida, diga: "Encuéntrame". Es de esperar que la niña esté escuchando y que pueda encontrarle. Haga esto varias veces y escóndase en el mismo lugar. Cuando Ud. crea que la niña se sienta segura con este juego, escóndase en un lugar distinto que esté cerca del primero en que se ocultó. Continúe haciendo esto hasta que la niña pierda el interés.

En otra ocasión, anime a la niña a esconderse. Dígale que Ud. tratará de encontrarla. ¿Se esconde la niña en alguno de los lugares donde Ud. se escondió, o encuentra un nuevo lugar para esconderse? El hallar un lugar nuevo significa que la niña comprende el juego. Si la niña se esconde en el mismo lugar, puede necesitar orientación para encontrar otro escondite. Este es un juego que los niños pequeños pueden hacer en grupo con la orientación de una persona adulta.

Esta actividad desarrolla:

* El escuchar con un propósito ("encuéntrame")
* La habilidad para rastrear el sonido de la voz de una persona
* El conocimiento de "fuera de la vista" y "a la vista"
* El aumento del conocimiento de una posición en el espacio
* La independencia y la confianza.

Parte III
(De los Dos a los Tres Años)

Introducción

¡El niño de dos años necesita mucho que hacer! Es más inquisitivo y activo, porque está mucho más consciente del ambiente. El tamaño, el color y las formas son importantes para él y le encanta emplear este conocimiento para enriquecer adicionalmente sus experiencias.

Habla más y puede recitar con rapidez poemas cortos, versos infantiles y canciones. Su vocabulario ha aumentado e interviene más en la conversación y puede recordar una sucesión de acontecimientos. Algunos niños de esta edad pueden tender a tartamudear porque piensan más rápidamente que lo que pueden hablar. El niño se beneficiará si Ud. tiene paciencia y le escucha cuando se esfuerza para expresarse por sí sólo.

El niño disfrutará de garabatear trazos hacia arriba y abajo siempre que se le ofrezca un lápiz, un creyón u otra clase de marcador para que lo use. Estos trazos hacia arriba y abajo se desarrollarán pronto en trazos hacia los lados y trazos circulares. Este es el comienzo de la expresión artística creadora de un niño. Se necesita de mucho elogio y aliento a medida que el niño expresa su "visión" de sus alrededores. La crítica negativa a esta edad puede tener un efecto perjudicial sobre la libertad de creación del niño.

La mayoría de los niños de esta edad prefieren las actividades con los músculos grandes, tales como correr, saltar, patear, bailar, pedalear, empujar, halar, tirar una pelota y participar en juegos sencillos. Este fuerte deseo de actividad motora gruesa está presente porque el niño ha desarrollado una mejor coordinación. Las actividades motoras finas y gruesas deben ser animadas para asegurar el refinamiento de la coordinación en ambos campos.

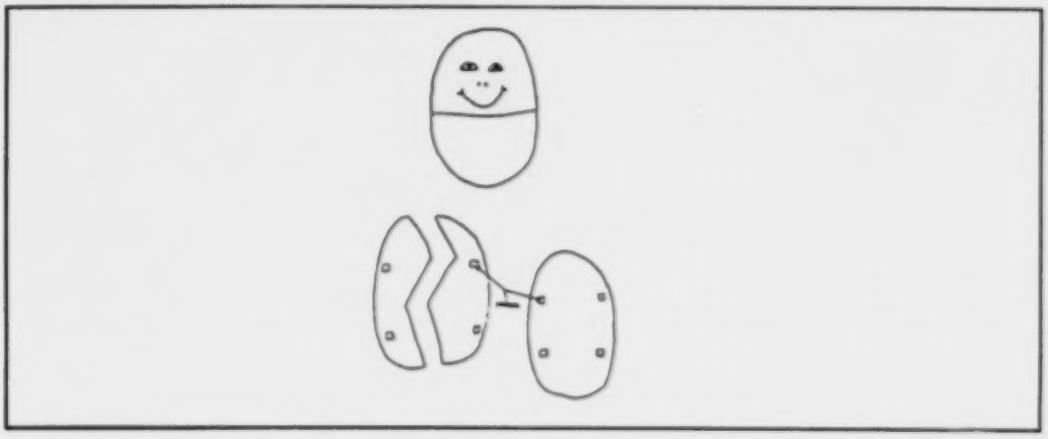
Las diferencias de tamaños son evidentes para un niño de dos años. El puede identificar a los miembros de la familia y darse cuenta de que son mayores que él porque él está muy consciente de sí mismo. Puede que él sepa hasta su nombre, su edad y su sexo.

Los relatos reales y fantásticos son de interés para el niño, especialmente los referentes a los animales. Su espacio de tiempo de interés es muy corto, pero él puede escuchar atentamente a los relatos y los versos cortos. Muchas palabras y muchos sonidos que él escucha a menudo son imitados. El puede imaginarse que está en su mundo propio de fantasía. Esto es en gran medida una parte de la necesidad de un niño para clasificar sus sentimientos, a medida que se ajusta adecuadamente al mundo real.

Nota: La autora y el editor no son responsables por ninguna muerte o lesión que se produzcan debido al uso incorrecto de los materiales y las indicaciones que se recomiendan. Como sucede con todas las actividades relacionadas con los niños, deben seleccionarse los materiales con una atención cuidadosa a la seguridad del niño; la supervisión de los adultos es indispensable.

Edad 2 - Semana 1

Humpty Dumpty



Use dos pedazos de cartón blanco o cartulina para letreros que tengan aproximadamente 8½ por 11 pulgadas. Dibuje y corte dos óvalos grandes. Trace una línea a través de la mitad de cada óvalo con un marcador negro de fieltro. También use el marcador para añadir dos ojos, dos puntos para la nariz y una boca sonriente en la mitad superior de uno de los óvalos.

Colorée la mitad inferior del óvalo de un color brillante. Corte al óvalo por la mitad de arriba a abajo para que se parezca a un huevo roto. Corte cuatro pedacitos de "velcro" y péguelos a la parte superior e inferior del lado de atrás del pedazo que está cortado. Dos de los pedacitos deben estar a la izquierda y dos a la derecha. Pegue las piezas correspondientes de "velcro" al lado de atrás del otro pedazo, de modo que al unir las partes delantera y trasera parejamente, se unan con el "velcro". De este modo, se puede reunir a Humpty Dumpty cuando se le haya separado. Se puede agregar tiras de papel para formar los brazos y las piernas, si se desea. Sin embargo, el acertijo será más fácil para que el niño lo manipule sin los brazos ni las piernas.

Léale el verso siguiente al niño:

"Humpty Dumpty estaba sentado en un muro
Humpty Dumpty sufrió una gran caída
Todos los caballos y todos los hombres del rey
No pudieron juntar los pedazos de Humpty Dumpty".

Después de leerle varias veces el verso al niño, muéstrele el Humpty Dumpty de cartón. Señale el "frente" y el "reverso" de Humpty Dumpty. Recalque las palabras usando una buena inflexión de voz. Dígale al niño que las cosas tienen un "frente" y un "reverso". Pídale al niño que encuentre el "frente" y el "reverso" de algo distinto que Humpty Dumpty. El niño puede darse cuenta de que él tiene un "frente" y un "reverso". Si no se da cuenta, indíqueselo al niño. Continúe buscando otras cosas y descubra el "frente" y el "reverso" de cada una.

Permita que el niño examine el Humpty Dumpty que Ud. hizo. Después de un espacio de tiempo corto, muéstrele al niño el modo de separar a Humpty Dumpty, si es que él ya no lo ha descubierto.

Repita el verso y muestre al niño el modo de juntar otra vez a Humpty Dumpty. Aliente al niño para que diga el verso junto con Ud. Repita esta actividad varias veces hasta que el niño pueda separar a Humpty Dumpty con éxito y juntarlo después independientemente otra vez.

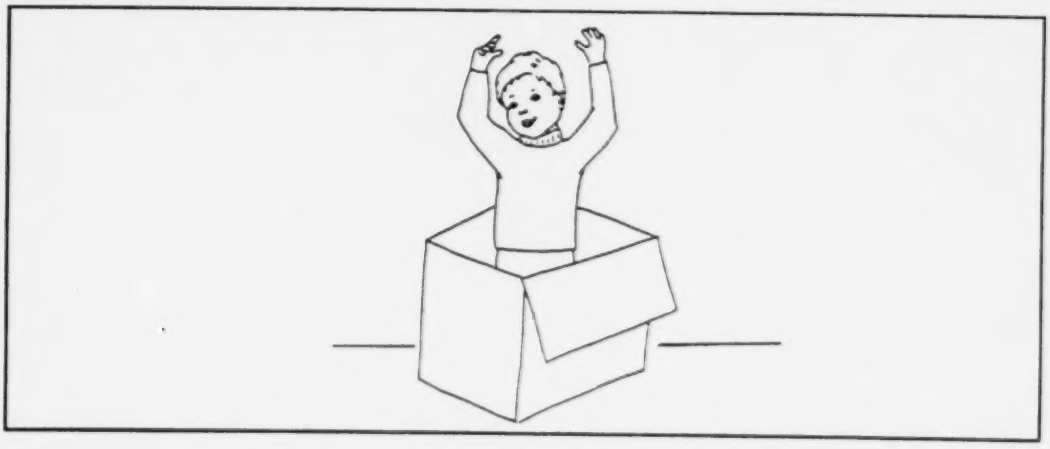
Como una extensión de esta actividad, deje al niño que se imagine que él es Humpty Dumpty. El puede sentarse en una almohada para que ésta represente a la pared. Mientras se recita el verso, el niño puede pretender "caerse" de la pared en el mismo momento que el verso dice las palabras "gran caída".

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de las palabras que riman
* El conocimiento de "frente" y "reverso"
* El conocimiento de que, cuando algo se rompe, puede repararse
* La libertad de dramatización

Edad 2 - Semana 2

Jack in the Box (Juanito en la Caja)



Consiga una caja que sea lo suficientemente grande como para contener al niño, ya sea de pie o en cuclillas. Si la parte superior tiene aletas, júntelas con precinta para formar una tapa. Corte alrededor de tres de los bordes de la tapa con una cuchilla o un cuchillo afilado para que la tapa se abra y cierre fácilmente.

Muestre al niño que la tapa de la caja se "abrirá" y se "cerrará". Hable de lo que significan las palabras "abrirse" y "cerrarse". Este concepto fué presentado en la actividad para la edad de 1 año, semana 51.

Agáchese, póngase las manos en la cabeza y pida al niño que haga lo mismo. Dígale al niño que pretenda que él está en una caja con la tapa cerrada. Dígale que pretenda que su nombre es "Juanito".

Recite el siguiente verso para la acción y dígale al niño que escuche y salte desde la posición acuclillada cuando Ud. diga la palabra "estallar".

"Juanito estaba metido en la caja bien cerrada.
Ni un soplo de aire, ni un rayo de luz.
Cuán obscuro debe estar, que no se puede ver.
Abra la tapa y ahí 'estalla' él".

Repita esta acción varias veces. Después invite al niño a meterse en la caja. Dígale que Ud. va a cerrar la tapa de modo que estará obscuro adentro hasta que él abra la tapa. Recuerde al niño que escuche y salte cuando Ud. diga la palabra "estalla". Repita el verso. Si el niño parece disfrutar de él, continúe hasta que el niño pierda el interés. Después, se puede permitir al niño hacer esto independientemente y él encontrará divertido el "estallar" y salir de la caja.

En otra ocasión, presente la canción titulada "Estalló la Comadreja". Invite al niño a caminar alrededor de algo que pueda usarse como una botella de vinagre imaginaria. Mientras Ud. y el niño caminan alrededor de la botella de vinagre imaginaria, recite o cante el verso.

"Alrededor y alrededor de la botella de vinagre,
El mono daba caza a la comadreja.
El mono creía que era para divertirse.
Pero la comadreja 'estalló'".

Al decir la palabra "estalló", dé una palmada. Alerte al niño para que escuche hasta que Ud. diga la palabra "estalló" y entonces dé una palmada junto con Ud.

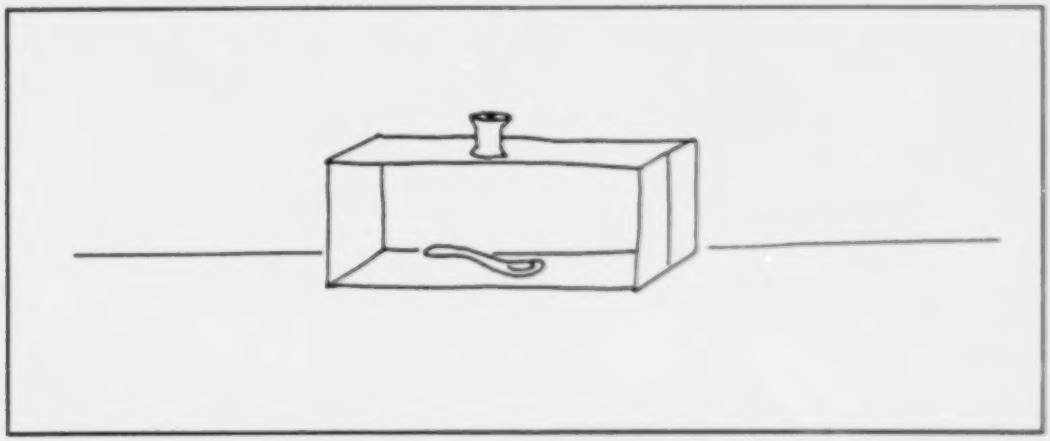
Para el enriquecimiento adicional, muestre al niño representaciones de un mono y de una comadreja. Dígale al niño que son animales con piel y cualesquiera otros datos que Ud. crea que sean interesantes para el niño. Por ejemplo, que tienen dos ojos, una nariz, dos orejas, una boca, cuatro patas, una cola, así como otros rasgos y hábitos.

Esta actividad desarrolla:

* El escuchar en busca de una palabra específica y entonces reaccionar
* Un mayor conocimiento de "abrir" y "cerrar"
* El darse cuenta de la secuencia en los versos de acción
* El recordar la memoria de los versos
* Las habilidades motoras gruesas
* La independencia y la confianza

Edad 2 - Semana 3

La Parte Superior y la Parte Inferior



Reúna una caja de zapatos y dos objetos pequeños familiares, tales como un juguete, un sonajero, un carretel o un bloque. Vuelva la caja de zapatos sobre uno de sus costados largos. Muestre al niño la parte superior y la parte inferior. Estas representarán tablas o repisas superior e inferior.

Dígale al niño que ponga uno de los objetos pequeños en la tabla "superior". Asegúrese de mencionar el objeto por su nombre. Instruya al niño para que tome el mismo objeto y lo ponga en la tabla "inferior". Vuelva a instruir al niño si es necesario. Repita esta actividad usando el otro objeto pequeño. Continúe usando los dos objetos, intercambiándolos para colocarlos en las tablas "superior" e "inferior".

Dos objetos son suficientes para esta actividad en un momento dado. Esta actividad comprende dos pasos: Escuchar el nombre y el lugar. Demasiados objetos pueden ocasionar confusión y desilusión al niño. El cambiar los dos objetos pequeños enriquecerá las experiencias del niño con los conceptos de "superior" e "inferior".

De vez en cuando, muestre al niño las tablas "superior" e "inferior" a través de la casa o pídale al niño que le muestre a Ud. cuál tabla es la "superior" y cuál es la "inferior", a medida que Ud. las señala o las toca.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de "superior" e "inferior"
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La sensibilidad táctil al manipular varios objetos
* Las habilidades de escuchar

Edad 2 - Semana 4

Grande y Pequeño

Haga una mezcla de arcilla. Mezcle una taza de harina de trigo, una cucharada de aceite, una taza de agua, ½ taza de sal, 2 cucharadas de crema tártara y colorante para alimentos. Cocínela a calor mediano hasta que la mezcla forme una pelota. Amásela hasta que esté suave. Esta mezcla se conservará indefinidamente en una bolsa plástica o un recipiente sellado.

Use una bandeja o un mantelito viejo, pegue con precinta un pedazo de papel de cera a una zona de trabajo o use un pedazo de cartón que haya sido sellado con papel de contacto. Ponga la arcilla sobre la zona de trabajo y use ambas manos para mostrar al niño el modo de amasar, exprimir y tirar de la arcilla. Permita que el niño toque, amase, exprima, hale y experimente con la arcilla.

Tome un pedazo largo de la arcilla y haga un círculo juntando los dos extremos del pedazo largo. Anime al niño a que haga uno también. Dígale al niño que esta forma se llama "círculo". Anime al niño a que haga otro círculo. Si el niño hizo antes un círculo grande, dígale que haga otro mayor. Recalque las palabras "grande" y "pequeño" para asegurarse de que el niño comprende estos conceptos.

Haga rodar otra porción de la arcilla y haga un cuadrado. Señálele al niño que el cuadrado no tiene ninguna línea curva ni torcida. Tiene esquinas. Ud. puede mostrarle al niño de qué modo se puede apretar en cuatro puntos que estén a la misma distancia para hacer cuatro esquinas y formar un cuadrado. Anime a la exploración libre de la arcilla en varias oportunidades y revise los conceptos "grande" y "pequeño" usando la arcilla. Se puede usar otros materiales también para recalcar los conceptos de "grande", "pequeño", "círculo" y "cuadrado".

Como extensión de esta actividad, el niño puede disfrutar de hacer el juego titulado "I Spy" [Soy un(a) Espía]. El niño puede "espiar" algo "grande", algo "pequeño" o bien, en otra ocasión, "espiar" algo que sea un "círculo" o un "cuadrado". Estas cosas pueden hallarse en la casa, fuera de la casa, en una tienda o cualquier otro lugar.

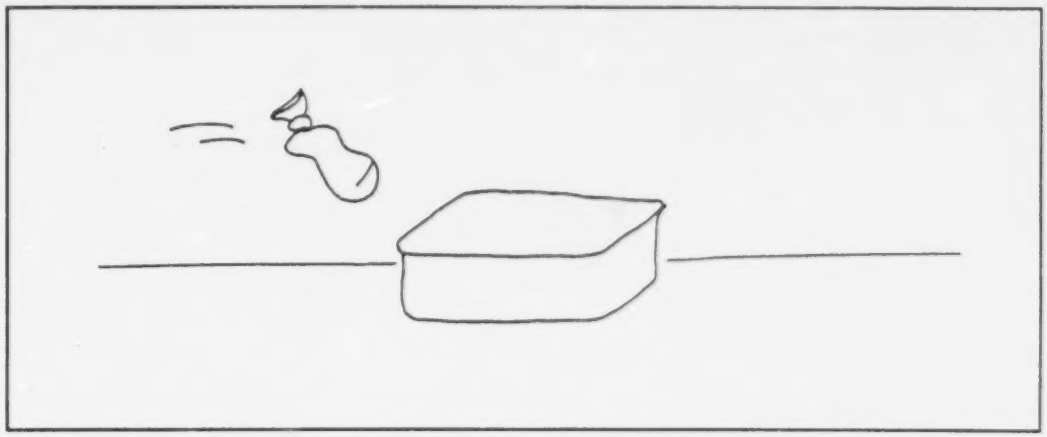
El niño puede disfrutar también de hacer un círculo grande uniendo sus dos manos por encima de la cabeza y haciendo un círculo con el pulgar y el índice de una de sus manos. Ud. puede decirle al niño que haga uno o el otro con sus manos para despertarle un interés adicional.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre la mano y el ojo
* El conocimiento de un "círculo" y un "cuadrado"
* El conocimiento adicional de los conceptos "grande" y "pequeño"
* La exploración libre para crear figuras con la arcilla
* La independencia y la confianza
* El aumento del sentido del tacto al palpar la arcilla

Edad 2 - Semana 5

Tirar en la Tina



Reúna una pelota de calcetín, una bolsa de frijoles o una pelota de hilachas y una cesta o tina vacía. Ponga la cesta o la tina cerca del niño.

Muéstrele al niño el modo de tirar la pelota o la bolsa de frijoles en la cesta o la tina. Anime al niño a usar una mano, pero acepte los tiros por encima o por debajo de la mano. El insistir en uno o el otro a esta edad puede confundir o desilusionar al niño. El niño puede hasta preferir el usar ambas manos. El propósito es el de apuntar al objetivo con la pelota o la bolsa de frijoles.

Esta es una actividad sencilla y debería interesarle al niño. Sin embargo, aclárele al niño que debe apuntarle a la cesta o la tina y no a los muebles, ni a las lámparas, ni a las mesas.

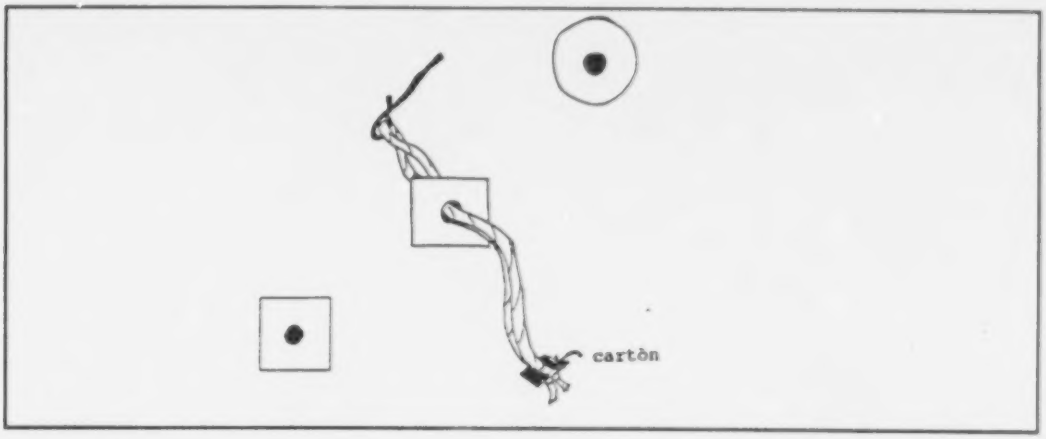
Cuando el niño haya ganado confianza en tirar la pelota a poca distancia, la cesta o la tina pueden alejarse del niño. Esto ofrecerá un reto mayor al niño y aumentará su habilidad y su confianza.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La coordinación motora gruesa
* El interés por un juego
* El seguimiento de direcciones
* El conocimiento de la distancia y el tiempo en relación a cuándo se tira la pelota y cuándo se detiene

Edad 2 - Semana 6

Hagamos un Collar



Use varios pedazos de papel de construcción y córtelos en diez círculos y diez cuadrados que tengan aproximadamente dos pulgadas de tamaño. Perfore un agujero en cada círculo y en cada cuadrado con un perforador o algo redondo y afilado. Use un limpiador de pipas torcido y jorobado, o un alambre de cerrar bolsas para formar una aguja. Ensarte un pedazo de hilo de aproximadamente treinta y seis pulgadas de largo a través de la aguja que se hizo. Una los dos extremos del hilo y amarre un cuadradito de cartón a éste para que actúe como un nudo. Si Ud. hace solamente un nudo en cada extremo del hilo, los pedazos en forma de círculo y cuadrado se deslizarán fuera.

Muestre al niño el modo de ensartar el hilo a través de los agujeros de los círculos y los cuadrados. Puesto que el niño es demasiado pequeño como para presentarle una pauta con círculos y cuadrados, permítale que ensarte los círculos y cuadrados en cualquier orden. Debe animarse al niño a terminar esta actividad aún cuando no la termine el mismo día. Se puede ensartar unas cuantas formas al mismo tiempo, dependiendo del interés del niño. Cuando el niño termine de hacer el collar, quite el cuadrado de cartón y ate los dos extremos juntos. Esto formará un collar para que el niño lo use. Dígale al niño cuán bonito está, mientras Ud. se lo pone alrededor del cuello. Invite al niño a decirle cuáles formas son los "círculos" y cuáles son los "cuadrados". También se pueden identificar los colores que se usen para el collar.

Si el niño ha disfrutado de esta actividad, se puede hacer collares para los demás miembros de la familia. Pueden usarse círculos y cuadrados de distintos colores para agregar diversidad e interés.

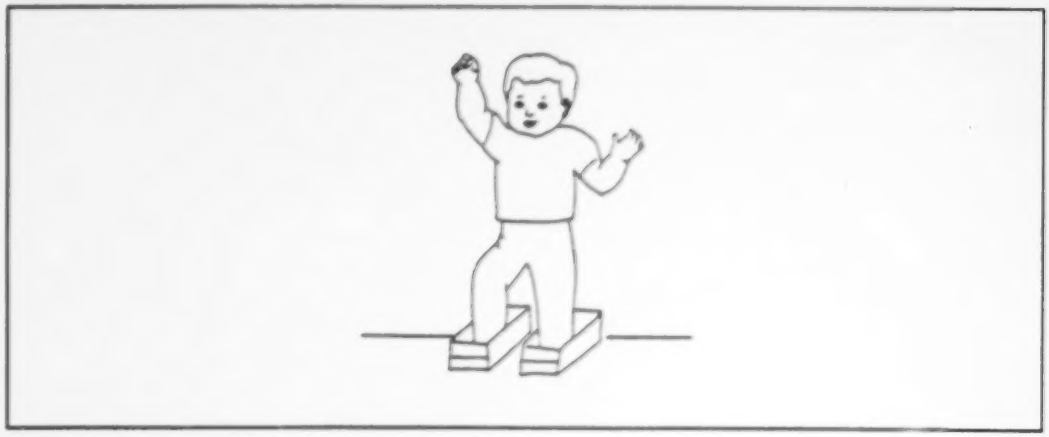
Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento de los diversos colores
* El conocimiento de que se debe terminar una tarea
* El conocimiento adicional de "círculos" y "cuadrados"
* La apreciación de algo creado
* La confianza

BEST COPY AVAILABLE

Edad 2 - Semana 7

La Caminata de las Cajas



Consiga dos cajas de zapatos que se ajusten a los pies del niño. Ponga una línea de llegada escogiendo un mueble, algún objeto, o bien ponga un pedazo de precinta en el suelo como límite.

Debe instruirse al niño que ponga un pie en cada una de estas dos cajas. Dígale al niño que vaya hasta la línea de llegada deslizando las cajas hacia adelante mientras camina. Muéstrele al niño lo que Ud. quiere decir si tiene dificultad. Anímele a ir hasta la línea de llegada y regresar al punto de partida.

Toque o tararée "El Vals de los Patinadores" si Ud. tiene el disco o conoce la canción. A medida que el niño avance con las cajas que se deslizan, él disfrutará más si hay una tonada para hacer que la actividad sea más interesante. El puede imaginar que está patinando sobre hielo en una alberca congelada. El niño puede también disfrutar del deslizamiento de las cajas mientras él camina alrededor de la casa, siempre que sea seguro que él lo haga.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de terminar una tarea (la línea de llegada)
* La coordinación motora gruesa
* El conocimiento de algo distinto que hacer con los pies
* El conocimiento de la lateralidad izquierda y derecha
* La independencia y la confianza

Edad 2 - Semana 8

Mi Nombre

Enseñe al niño a decir este verso como un canto:

"Mi nombre es (nombre del niño)
Tengo dos años
Soy un(a) niño (niña)
Y le quiero mucho".

Mientras Ud. practica este canto, mantenga dos dedos arriba cuando se diga "tengo dos años". Al decir "y le quiero mucho", abrace al niño.

Si el niño se muestra renuente a decir el verso, repita el canto y haga una pausa en la última palabra de cada línea. Aliente al niño a escuchar y a "llenar" las palabras que falten.

Después de practicar este verso algunas veces, dígale al niño que Ud. va a buscar figuras de dos cosas. Ponga dos dedos arriba otra vez y pídale al niño que cuente los dedos que están alzados. Cuente: Uno, dos. Use dos de los dedos del niño y cuente: Uno, dos.

Siéntese con el niño y mire a un libro y cuente objetos en figuras de cosas que Ud. vea en el libro. Evite contar más allá de dos, porque la idea es enseñar el concepto de "dos".

El niño puede disfrutar también de arreglar bloques, juguetes, libros, botones, piedras, conchas, llaves u objetos semejantes en juegos de "dos". Esta es una actividad sencilla, pero muy importante.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del nombre, el sexo y la edad
* El conocimiento del concepto de "dos"
* El conocimiento de las palabras que riman, como "dos" y "vos"
* Un interés por el recuerdo del verso de memoria

Edad 2 - Semana 9

¿Qué Color Llevo?

Mire a las ropas del niño y señale un color. Mencione al color por su nombre. Dígale al niño que busque algo en el aposento que sea del mismo color. Si Ud. no puede encontrar algo del mismo color, busque en un libro o en una revista para hallar el color.

Repita esta actividad para cada color que el niño esté usando. No se necesita hacer todo esto de una sóla vez, sino que puede hacerse durante el día. Ud. puede pasar un rato "especial" con cada color. De este modo, Ud. ayudará a reforzar la habilidad del niño para reconocer y nombrar ese color.

El cantar un verso disparatado mientras Ud. recalca un color, puede motivar al niño para reaccionar con mayor rapidez. Por ejemplo:

"El rojo, el rojo, rima con cojo".
"El amarillo, el amarillo, rima con sencillo".
"El azul, el azul, rima con matul".
"El naranja, el naranja, rima con granja".
"El verde, el verde, rima con recuerde".
"El morado, el morado, rima con sentado".
"El pardo, el pardo, rima con cardo".
"El negro, el negro, rima con suegro".

Continúe haciendo esto como un juego cada día y con el tiempo el niño aprenderá a reconocer y nombrar los colores. Si su niño ya conoce los colores, juege a "Espío un Cierto Color" para mejorar las destrezas auditivas y de observación del niño. El reconocer, igualar y nombrar a los colores son conceptos importantes para que un niño de esta edad los domine.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de los colores
* La destreza de igualar los colores
* La habilidad para nombrar los colores
* El conocimiento de la ropa y los detalles
* Las habilidades de escuchar y observar

Edad 2 - Semana 10

Movimiento de las Manos y los Dedos

Ponga una taza de harina de trigo en un tazón para mezclar y anime al niño a que le ayude a añadir un poco de agua lentamente para hacer una pasta delgada. Si la mezcla parece demasiado líquida, agregue un poco más de harina. Deje que el niño escoja el colorante para alimentos que se ha de usar. Añada unas pocas gotas de colorante para alimentos a la mezcla y viértala en una bolsa plástica grande con cierre de cremallera, o use un sellador para bolsas plásticas al calor, si tiene uno. Asegúrese de que la bolsa esté sellada, con muy poco aire atrapado dentro. Para controlar cualquier salidero que pueda ocurrir, ponga la bolsa plástica dentro de otra bolsa plástica y séllela. Coloque la mezcla que está en las bolsas selladas en una zona de trabajo lisa.

Permita que el niño mueva sus manos suavemente sobre la superficie de la bolsa plástica. La pasta delgada que hay dentro se moverá según el movimiento de las manos o los dedos del niño. Debe alentársele a la experimentación libre mientras que el niño muestre interés. Cuando el niño haya terminado de trabajar, esta bolsa de pasta delgada puede guardarse en el refrigerador durante unos cuantos días sin que se eche a perder.

La bolsa de mezcla puede dársele al niño en otra ocasión. El estará al tanto de la sensación fría de la bolsa plástica que contiene la pasta delgada y probablemente hará un comentario. Explíquele que el refrigerador la enfrió para evitar que se echara a perder. Aliente al niño a usar su dedo índice y mueva suavemente su dedo de izquierda a derecha. No es necesario usar las palabras "izquierda" y "derecha". Al mostrar al niño el movimiento de la progresión de izquierda a derecha, los ojos y el movimiento de los dedos del niño están siendo adiestrados para las habilidades futuras de la lectura y la escritura. El niño puede disfrutar de observar y copiarle a Ud. mientras Ud. traza líneas rectas, líneas curvas y líneas en zig-zag de izquierda a derecha. Cada una de estas clases de líneas debe recalcarse, una a la vez. Si el niño insiste en mover el dedo o la mano de arriba hacia abajo, o de abajo hacia arriba, permítale que se sienta libre de hacerlo así.

Para el enriquecimiento adicional de esta actividad, se puede animar al niño a que dibuje círculos y cuadrados. Algunos pueden ser grandes y otros pequeños. Háblele al niño sobre las formas y los tamaños que él pueda hacer.

Esta actividad desarrolla:

* Un enfoque táctil al movimiento de la mano (la sensación)
* Un mayor conocimiento de "izquierda" y "derecha"
* La libre exploración y creatividad
* Un conocimiento de las variaciones de las líneas
* Las habilidades visuales (para copiar)

Edad 2 - Semana 11

Brincar y Saltar

Reúna dos pedazos de hilaza o cuerda. Corte un pedazo de un aproximado de dos yardas de largo y otro pedazo de una yarda de largo. Sobre el piso, o fuera de la casa, haga un círculo grande con el pedazo de hilaza o cuerda más largo y un círculo pequeño con el pedazo más corto. Háblele al niño sobre los círculos grande y pequeño.

Muéstrele al niño el modo de saltar arriba y abajo sobre los dos pies dentro del círculo mayor. Después haga lo mismo con el círculo pequeño. El contar cada salto completo, o cantar "salta, salta, salta", motivará al niño para querer saltar. El niño puede cansarse pronto y perder el interés. Esta actividad debe repetirse para que el niño desarrolle la habilidad de saltar con los dos pies en un espacio dado.

Muéstrele al niño el modo de saltar en un pie dentro de los círculos, el grande y el pequeño. Esto puede ayudar al niño a equilibrarse mejor si sujeta uno de sus pies a su espalda con su mano mientras salta sobre el otro. El niño debe practicar el equilibrio sobre cada pie, uno a la vez, antes de tratar de saltar dentro del círculo designado. A medida que el niño salte, cuente o cante: "Salto, salto, alto", o bien use otras palabras que rimen para mantener el interés del niño.

Como extensión de esta actividad, el niño puede tirar una bolsa de frijoles o algún otro objeto dentro de uno de los círculos y después saltar dentro del círculo, recoger el objeto y saltar o brincar mientras sujeta el objeto. Ud. debe indicar el círculo (grande o pequeño) y la actividad (saltar o brincar sobre un pie) que el niño deba usar para efectuar esta tarea.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación motora gruesa
* El conocimiento de los círculos "grande" y "pequeño"
* El conocimiento de la diferencia entre saltar y brincar sobre un pie
* El conocimiento de "dentro" y "fuera" de un límite
* El escuchar y seguir las indicaciones
* El conocimiento de la secuencia de contar o la rima

Edad 2 - Semana 12

Mi Familia

Use una fotografía de la familia o fotos individuales de cada miembro. Señale y nombre a cada miembro de la familia y permita que el niño señale y nombre también a cada miembro.

Hable sobre los miembros de la familia. Diga algo especial acerca de cada miembro. Algunas características especiales de cada miembro pueden ser: La estatura, que sea niño o niña, el lugar en la mesa de comer, algo que les guste hacer, el color del cabello, la clase de zapatos y otros rasgos diversos que puedan ser importantes para el niño. Use las palabras padre (papá), madre (mamá), hermana, hermano y bebé para asegurarse de que el niño pueda establecer las relaciones adecuadas con los miembros de la familia. Para mejorar esta explicación, señale a cada dedo mientras Ud. dice este juego con los dedos:

(Señale al pulgar)	"Esta es mamá
(Señale al índice)	Este es papá
(Señale al dedo medio)	Este es el hermano alto
(Señale al anular)	Esta es la hermana
(Señale al meñique)	Este es el bebé
(Use la otra mano para abarcar a todos los dedos mencionados arriba)	Oh, cómo los quiero a todos".

Repita y anime al niño a copiar sus acciones con los dedos y sus palabras. Con el tiempo, el niño podrá recitar este verso con el juego de los dedos.

En otra oportunidad, mire algunas revistas viejas y escoja una foto de un hombre, una mujer, un niño, una niña y un bebé. Recorte las fotografías mientras el niño observa. Coloque las fotos en el piso e instruya al niño a escoger la que él crea que debe ser el padre de esta familia. Ayude al niño con la selección si es necesario. Entonces dígale al niño que encuentre cuáles de las fotos deben ser la madre, el hermano, la hermana y el bebé. Elogie al niño por cualquier reacción positiva. El niño debe darse cuenta de que las fotos no son realmente de los miembros de su familia inmediata, sino que en un juego, estas fotos pueden usarse para representar a la familia.

Se pueden pegar estas mismas fotos en un pedazo de papel, cartulina o cartón y engramparlas juntas para formar un Libro de Familia. Para despertar el interés, se puede recortar las páginas dándoles la forma de una casa.

Esta actividad desarrolla:

* Un conocimiento mayor de los miembros de la familia
* El conocimiento del amor y el cariño en la familia
* El conocimiento de las diversas estaturas de los miembros de la familia
* La observación visual de recortar y el conocimiento de pegar
* El conocimiento de las fotografías para representar a personas verdaderas
* Las habilidades de escuchar e identificar

Edad 2 - Semana 13

Puedo Pintar

Pegue con precinta un pedazo grande de periódico a una zona de trabajo lisa. Con un marcador de fieltro, dibuje un cuadrado o un rectángulo alrededor de los bordes. Este será el marco o el límite para el cuadro del niño. Proteja las ropas del niño con una camisa vieja. Esta debe ponérsele al niño con los botones en la espalda. La camisa ajustará mejor si se le cortan las mangas. Permita al niño que use una brocha normal de pintar que tenga aproximadamente dos pulgadas de ancho para pintar un cuadro. Reúna alguna pintura con base de agua o de tempera que haya quedado sobrante y use un color a la vez. Para su conveniencia, se puede poner una cantidad pequeña en una lata de jugo o de sopa. El recipiente puede ponerse dentro de una tina u otro recipiente para disminuir al mínimo el derrame de pintura. Lave la brocha si Ud. cambia de color y permita que seque el primer color antes de usar otro, a fin de evitar la mezcla de colores. Se puede usar colorante para alimentos y agua para la pintura, si Ud. prefiere no usar la tempera. El color no será tan brillante, pero el niño quedará expuesto a las mismas habilidades para pintar.

Muéstrele al niño el modo de mojar y escurrir la brocha contra los lados de la lata para eliminar el exceso de pintura. Con la brocha húmeda, instruya al niño para que aplique con la brocha la pintura al papel, dentro del límite del marco que se trazó. Anime al niño a pintar un cuadro de lo que él quiera y a llenar tanta cantidad de la superficie como sea posible. Observe los trazos del niño. ¿Los hace de arriba hacia abajo, de un lado al otro, o hace trazos circulares con la brocha? Todos estos movimientos son relativos al desarrollo del control posterior al pintar un objeto que se pueda reconocer en un cuadro.

Al terminar de pintarlo, invite al niño a decirle a Ud. un relato sobre su cuadro. Acepte cualquier cosa que le diga sobre su cuadro. Se necesita de elogio y ánimo, por lo tanto es importante evitar la crítica negativa. Ud. puede desear el colgar esta "obra maestra" para que los demás miembros de la familia la elogien también.

Esta actividad desarrolla:

* La libertad de experimentación con la pintura
* La creatividad
* El conocimiento adicional de un límite
* La coordinación entre el ojo, la mano y el brazo
* La imaginación y el lenguaje para describir su cuadro

Edad 2 - Semana 14

Los Animales de la Granja

Compre un libro infantil con cuadros de animales de granja, tome uno a préstamo en la biblioteca pública o reúna figuras de animales de granja para usarlas con esta actividad. Las figuras deben ser en colores con poco detalle, a no ser los animales específicos del cuadro. Algunas figuras de animales que se recomiendan son: Un perro, un gato, un cerdo, un caballo, un burro, un cordero, un pato, una gallina, un gallo, un pavo y una vaca.

Al principio, use las figuras para nombrar a cada animal. Practique los nombres de los animales con el niño hasta que Ud. crea que el niño puede nombrar al animal con éxito a medida que se le muestre cada figura.

Después que el niño se sienta confiado con los nombres de los animales, pruebe a hacer el sonido de cada animal. Esto ayudará al niño a relacionar los diferentes sonidos de los animales con las figuras. Algunos sonidos que se recomienda para los animales son:

Para el perro	Jau, jau
Para el caballo	Néig, néig
Para el gato	Miau, miau
Para el burro	Ji, jáu
Para el gallo	Qui-qui-ri-quí
Para la vaca	Múu, múu
Para el cordero	Bée, bée
Para el cerdo	Oink, oink
Para el pato	Quac, quac
Para el pavo	Gobble, gobble

Ayude al niño a recordar y reproducir el sonido de cada animal y repita esta actividad a menudo. Los sonidos de los animales servirán para interesar al niño, así como para divertirlo.

Como extensión de esta actividad, haga una grabación en cinta de sonido de los nombres de los animales y sus sonidos. Toque a menudo la cinta para que el niño la oiga. El se encantará al tratar de hacer estos sonidos de animales y como recompensa estará aprendiendo a articular su lengua para las pautas futuras del habla.

La canción "Old MacDonald" puede cantarse para enriquecer esta actividad. A medida que se cante, el niño puede decir los nombres de los animales y los sonidos que haya aprendido. Ud. puede necesitar ayudarle a recordar algunos de los nombres de los animales, pero con la práctica él aprenderá pronto a nombrarlos sin la ayuda de Ud.

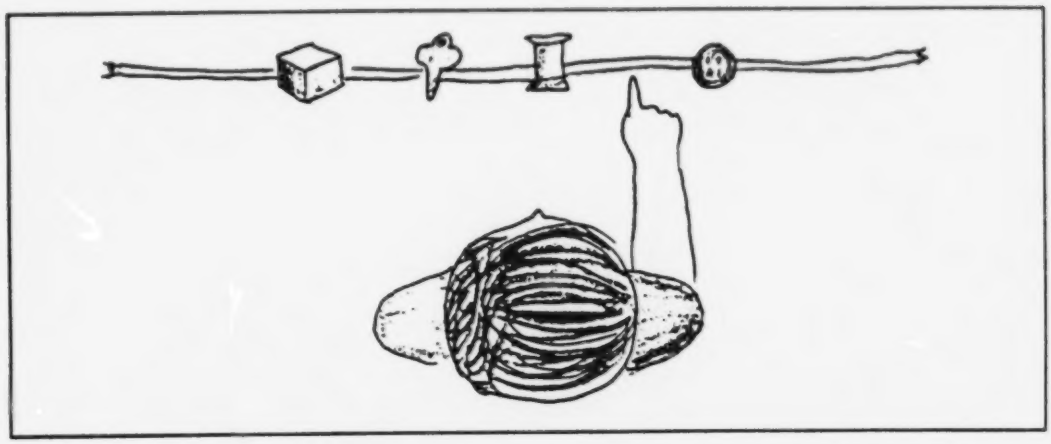
Esta actividad desarrolla:

* Las habilidades para escuchar
* La habilidad de nombrar a los animales usando indicios visuales y auditivos
* El recuerdo de la memoria
* El enriquecimiento del lenguaje
* La confianza

BEST COPY AVAILABLE

Edad 2 - Semana 15

Póngalo en una Línea



Use un pedazo de hilacha o cinta de aproximadamente una yarda de largo. Fíjela en una línea recta para que esté frente al niño de izquierda a derecha. Dé al niño una bolsa de papel que contenga objetos variados, tales como un bloque, una llave, una esponja, una horquilla de tender ropa, un botón grande, una piedra, un carretel, un juguete pequeño, una cuchara, una taza, etc.

Comience desde la izquierda y ponga uno de los objetos de la bolsa sobre la hilacha o cinta. Muestre al niño el movimiento de izquierda a derecha que él puede seguir al pasar la mano de Ud. sobre la hilacha en esa dirección. Anime al niño a continuar moviéndose de izquierda a derecha, colocando los objetos que él escoja de la bolsa sobre la hilacha o cinta, hasta que la bolsa esté vacía.

A continuación, anime al niño a recoger cada objeto, uno a la vez, de izquierda a derecha, hasta que todos los objetos estén de nuevo en la bolsa. No se necesita recalcar las palabras "izquierda" y "derecha"; sólo el movimiento con la mano es suficiente para permitir que el niño comprenda la dirección.

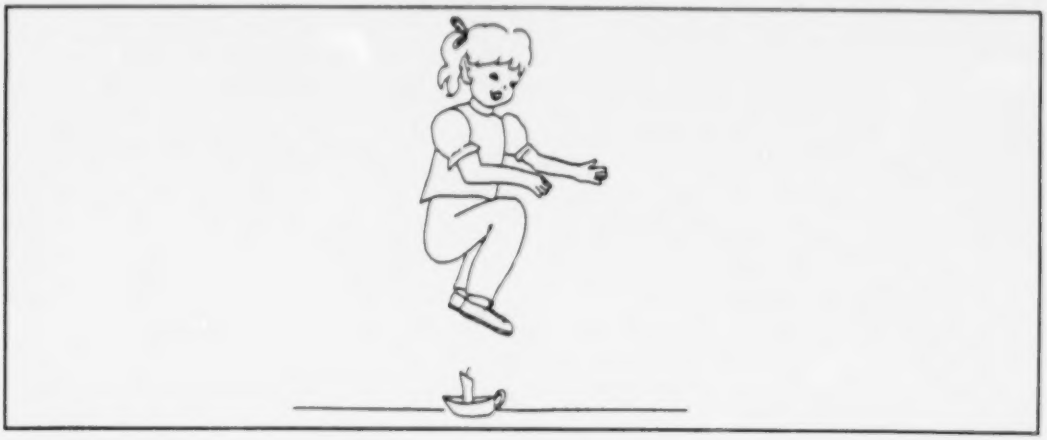
Repita esta actividad en distintas ocasiones y cambie los objetos que coloque en la bolsa. Repita algunas de las actividades anteriores, porque el niño necesita de mucha repetición a fin de dominar los conceptos y las habilidades fundamentales.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la progresión de "izquierda" a "derecha"
* El aumento del sentido del tacto al manejar los objetos de la bolsa
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La habilidad para seguir indicaciones y terminar una tarea
* El conocimiento adicional de los conceptos "vacío" y "sobre"
* El conocimiento de "un" objeto para colocar de cada vez

Edad 2 - Semana 16

Jack Be Nimble (Juanito, Sé Agil)



Lea el verso infantil "Juanito, Sé Agil" (Jack Be Nimble). La letra es:

"Juanito, sé ágil como un cabro,
Juanito saltó sobre el candelero".

Repita el verso y recalque las palabras "cabro" y "candelero" que hacen rima. Trate de agregar más palabras que rimen, diciendo otras por el estilo. Anime al niño a decir el verso con Ud. varias veces. Si hay suficiente interés por parte de él, trate de motivarlo para recordar algunas de las palabras que rimen.

Invite al niño a pretender que es Juanito. Consiga un candelero corto o use una taza puesta boca abajo para que parezca un candelero. Diga el verso y anime al niño a saltar por encima de la taza cuando Ud. diga la palabra "saltó" en el verso. El niño debe practicar el salto con los pies juntos. Asegúrese de recalcar la palabra "sobre".

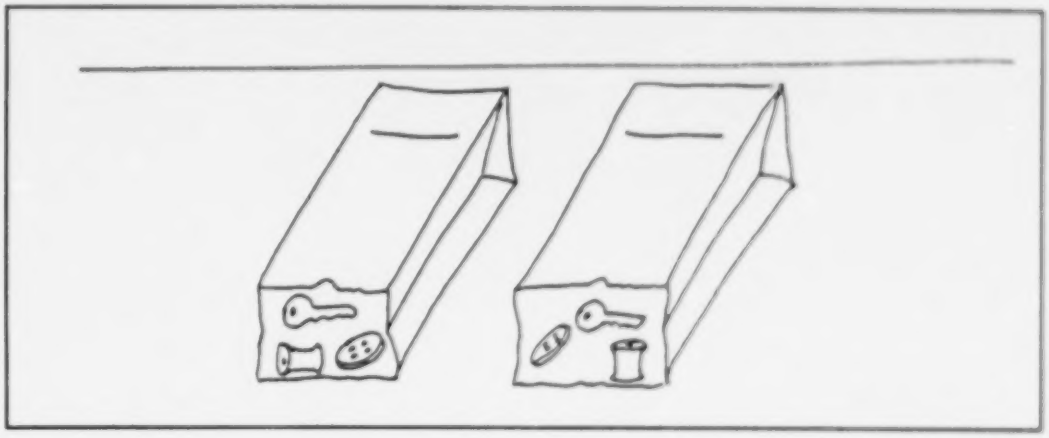
En otra ocasión, anime al niño a saltar tan lejos como le sea posible. Coloque un objeto para mostrar cuán lejos saltó el niño desde un punto dado. Dígale al niño que salte otra vez y vea si puede saltar a mayor distancia. El niño se encantará al ver su adelanto en la distancia. Esto debe servir para motivarlo a continuar practicando sus saltos.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad de escuchar y recordar
* El conocimiento adicional de las rimas
* El desempeño de papeles
* El enriquecimiento del lenguaje
* La coordinación motora gruesa
* La confianza
* El conocimiento del concepto de "sobre"

Edad 2 - Semana 17

Diversión con la Bolsa para Palpar



Reúna dos bolsas para almuerzo o dos calcetines viejos. Coloque objetos iguales en cada una de las dos bolsas o los dos calcetines. Algunos objetos que se recomienda son: Dos carreteles, tapas de botellas, bolitas de algodón, pedacitos de esponja, llaves, botones grandes, etc.

Muéstrele al niño las dos bolsas y compare los objetos de las dos bolsas, uno por uno. De este modo, el niño verá y comprenderá que hay dos objetos idénticos de cada clase. Vuelva a llenar las dos bolsas o los dos calcetines y dé una de las bolsas que contiene objetos idénticos al niño.

Saque uno de los objetos de la bolsa y muéstreselo al niño. Dígale que palpe dentro de su bolsa en busca de un objeto que sea igual que el que Ud. sacó de la bolsa suya. Recuérdele al niño que "palpe", que no mire. Ayude al niño si es necesario. Ponga los objetos iguales otra vez dentro de las bolsas o los calcetines respectivos. Escoja otro objeto y continúe hasta que el niño pierda el interés.

Los objetos de las bolsas o los calcetines pueden cambiarse, pero el niño debe estar al tanto de esto para evitar confusión, desconfianza o desilusión.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional y el uso del sentido del tacto
* Las habilidades para igualar
* La coordinación manual
* El seguir las indicaciones

BEST COPY AVAILABLE

Edad 2 - Semana 18

Los Tres Osos

Lea el relato de Los Tres Osos y haga al niño las preguntas siguientes: ¿A dónde fueron los osos? ¿Quién vino a visitarlos mientras ellos estaban fuera? ¿De quién era el alimento que a Ricitos de Oro le gustó más? ¿De quién era el alimento que estaba demasiado caliente? ¿De quién era el alimento que estaba demasiado frío? ¿De quién era la silla que a Ricitos de Oro le gustó más? ¿De quién era la cama en la que ella durmió primero? ¿Se me olvidó algo del relato que te gustaría decirme? Esto deja el asunto abierto para cualquier recuerdo o comentario que el niño pudiera tener. Si el niño no puede contestar a las preguntas, léale el relato otra vez y señale las respuestas al niño.

Invite al niño a encontrar una silla grande en que sentarse y llámele la silla del Papá Oso. Pida al niño que encuentre una silla de tamaño mediano y llámele la silla de la Mamá Osa. Después busque la silla del Osito. Si Ud. no tiene una silla pequeña, trate de encontrar una banqueta o ponga un tazón grande boca abajo e invite al niño a sentarse en la silla del Osito. Pregúntele al niño qué silla le gusta más.

En otra ocasión, invite al niño para volver a relatar la historia de Los Tres Osos. Ayude al niño usando cuadros del libro de cuentos que le den indicaciones. Cuente los personajes del relato, 1, 2, 3 osos y Ricitos de Oro es una más. Cuente: 1, 2, 3, 4.

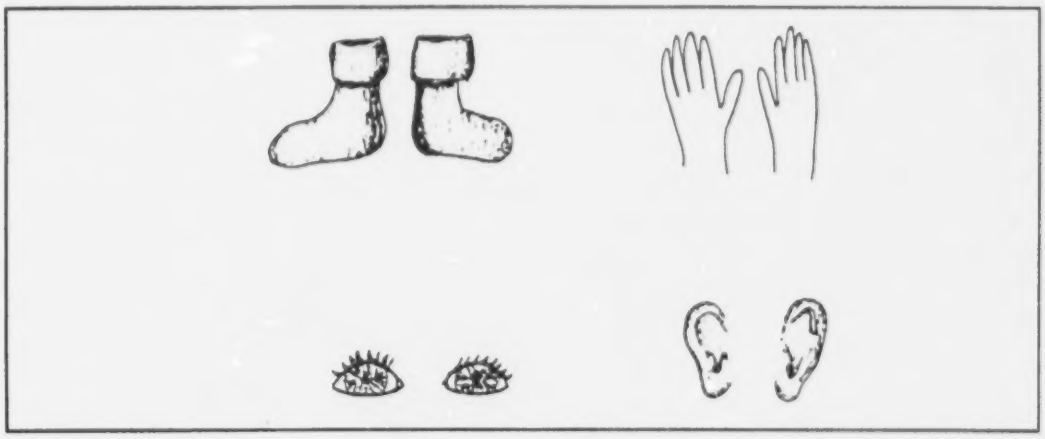
Otros relatos sencillos deberían leérsele al niño a menudo. El hacer preguntas significativas y el desempeñar papeles aumentan la comprensión y el significado verdadero de los relatos.

Esta actividad desarrolla:

* Las habilidades de escuchar y recordar de memoria
* La habilidad de seguir una secuencia
* El desempeño de papeles
* El enriquecimiento del lenguaje
* Un mayor conocimiento de contar 1, 2, 3, 4
* La habilidad de usar habilidades visuales para recordar

Edad 2 - Semana 19

Comparación de Calcetines



Reúna varios pares de calcetines. Algunos de ellos pueden pertenecer al niño, a un hermano, una hermana, la madre o el padre. Ud. puede preferir el usar muestras de tela en vez de calcetines. En este caso, corte dos pedazos de la misma clase de material con la forma de un par de calcetines. Una diversidad de colores y diseños hará que esta actividad sea más interesante.

Muéstrele al niño que hay dos de cada clase de calcetines. Mezcle los calcetines y exhíbalos sobre una superficie lisa delante del niño. Escoja uno de los calcetines y dígale al niño que halle el compañero. Ayude al niño si es necesario.

Una vez que los calcetines hayan sido igualados, dígale al niño que cada juego igualado se llama un "par"; que un par son dos. Entonces cuente: 1-2, 1-2, para ayudar al niño a comprender el concepto de "dos".

Esta actividad se puede repetir cada vez que Ud. esté clasificando la ropa limpia. El niño debe tener algún conocimiento de la equiparación de los calcetines y puede mostrar interés en ayudarle a Ud. en esta tarea. Será beneficioso para el niño si Ud. le permitiera ayudar, aunque le tome más tiempo el clasificar y doblar la ropa limpia. De este modo, el niño desarrollará un sentido de responsabilidad y también se sentirá parte de la familia en mayor medida.

En otra oportunidad, háblele al niño sobre las cosas que vienen en pares. Las manos, los pies, las orejas, los ojos, los zapatos, los guantes y los calcetines son unas pocas de las muchas cosas que vienen en pares. Los cuadros de estos juegos de pares pueden recortarse de las revistas viejas, pegarse en papel y reunirse en un folleto. Al folleto se le puede titular "Pares". El niño se deleitará en mirar su nuevo folleto y nombrar las cosas que vienen en pares.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento de un par
* La confianza
* Un sentido de ayudar
* El conocimiento de contar 1-2
* El enriquecimiento del vocabulario

Edad 2 - Semana 20

Delinee la Forma

Con un marcador de fieltro de punta roja y ancha, trace un círculo de un tamaño aproximado al de un plato de papel sobre un pedazo de papel. Dibuje un cuadrado de 6 pulgadas de lado con un marcador de fieltro azul ancho en otro pedazo de papel. Corte un pedazo de hilacha ancha, del tamaño de la circunferencia del círculo. Corte varias pajillas absorbentes en pedazos de 3 pulgadas para que tenga por lo menos 8 pedazos. Identifique a los colores rojo y azul.

Muéstrele al niño el modo de usar la hilacha y póngala sobre la línea que fué trazada para formar el círculo. Ponga los pedazos de pajilla sobre las líneas del cuadrado.

Identifique al círculo y al cuadrado. Recalque los nombres para que el niño pueda recordar el nombre de cada uno cuando Ud. señale a la forma respectiva. Hable sobre las líneas curvas. Dígale al niño que él curvó la hilacha para formar un círculo. Sujete la mano del niño y haga como si trazara un círculo en el aire por sí mismo. Ayude al niño si es necesario.

Señale al círculo y pida al niño que mencione el nombre de esa figura. Dígale al niño que el cuadrado está formado por líneas rectas. Dígale sobre las esquinas del cuadrado. Las esquinas se pueden llamar también "puntas". Pregunte al niño cuántos pedazos de pajillas se usaron para formar un lado del cuadrado. Puesto que los pedazos se cortaron en tramos de tres pulgadas, se necesitarán dos de ellos para formar un lado de un cuadrado que tenga 6 pulgadas de lado. Esto debe ayudar a reforzar el concepto de dos. El niño puede disfrutar al pretender formar un círculo en el aire.

Como extensión de esta actividad, el niño puede formar círculos y cuadrados usando spaghetti cocinado y coloreado (con colorante para alimentos). Esto puede hacerse sobre una superficie lisa o bien se puede pegar el spaghetti sobre un papel para formar un círculo y un cuadrado.

Se puede permitir igualmente al niño que garabatée con un creyón sobre el papel como intento para formar un círculo y un cuadrado. Acepte cualquier cosa que el niño dibuje y elógielo por sus esfuerzos.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional del círculo y del cuadrado
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento de las líneas curvas y rectas
* El seguir las indicaciones
* El conocimiento adicional de los colores rojo y azul

Edad 2 - Semana 21

Arriba y Abajo

Reúna por lo menos 10 o 20 vasos de papel, espuma de estireno o plástico. Preséntenselos al niño en una pila o en varias pilas. Permita que el niño experimente con los vasos quitándolos de las pilas y volviéndolos a apilar. El niño puede disfrutar de tumbar las pilas y observar qué sucede. Háblele al niño sobre apilar los vasos y después sobre quitarlos de las pilas. Recalque las palabras "arriba" y "abajo". Anime al niño a continuar apilando y desapilando mientras él parezca tener interés. Si Ud. le ayuda y le motiva, él permanecerá más tiempo con esa tarea.

Como extensión de esta actividad, ponga un pedazo largo de hilacha o cuerda en el piso. Anime al niño a poner los vasos "arriba" y "abajo" en una hilera, usando la hilacha o la cuerda como guía. Mueva su mano de izquierda a derecha para mostrar al niño la progresión de izquierda a derecha. Empiece por poner los dos primeros vasos, uno vuelto hacia "arriba" y el otro hacia "abajo", y aliente al niño a usar los otros vasos y a continuar poniéndolos en una hilera, con uno hacia "arriba" y el otro hacia "abajo". Cuando el niño termine, sugiérale que apile los vasos y repita el procedimiento.

Para recalcar adicionalmente los conceptos de "arriba" y "abajo", haga el juego llamado "Simón dice..." con el niño. El niño ha de seguir una orden especial que dé Simón. Ud. pretenderá que es Simón y dará las órdenes. Simón tiene que decir: "Simón dice..." antes de dar cada orden. Sin embargo, si Simón le manda al niño a "ponerse de pie" o "sentarse" sin decir "Simón dice..." antes de dar la orden, el niño debe quedarse en su posición actual y moverse sólo cuando la orden sea precedida por "Simón dice...". Por ejemplo: Simón dice "ponte de pie". El niño debe ponerse de pie si está sentado. Si ya está de pie, debe quedarse así. De igual modo, si Simón dice "ponte de pie" sin decir antes "Simón dice" primero, y el niño se pone de pie estando sentado, entonces no escuchó cuidadosamente. Este es un buen juego para enseñar a su niño a escuchar y reaccionar correctamente. Al mismo tiempo, Ud. puede enseñarle los conceptos de "arriba" y "abajo".

Cuando el niño comprenda el juego de "Simón dice...", pueden presentarse distintas órdenes. Algunas otras órdenes pueden ser: Darse vuelta, levantar las manos por encima de la cabeza, tocarse los dedos de los pies, mover los dedos rápidamente, saltar arriba y abajo y dar palmadas. El inyectar

BEST COPY AVAILABLE

demasiadas órdenes para un niño de esta edad en este momento puede tender a confundir y desilusionar al niño. Por lo tanto, trate de cambiar las órdenes una a la vez para asegurarse de que su niño entienda la orden y pueda efectuarla con éxito.

Esta actividad desarrolla:

* La exploración libre y la solución de problemas
* El conocimiento de "arriba" y "abajo"
* El conocimiento de una pauta de "arriba" y "abajo"
* El escuchar cuidadosamente a las indicaciones
* El conocimiento de la progresión de izquierda a derecha
* La coordinación motora fina y gruesa

Edad 2 - Semana 22

¿Qué Va en la Gaveta?

Para esta actividad, escoja dos gavetas vacías de la cocina, el dormitorio o cualquier otro aposento. Si esto no es conveniente, use dos cajas de zapatos y dígale al niño que imagine que las cajas de zapatos son gavetas. Ponga al niño al tanto de que tenemos cosas especiales que guardamos en cada gaveta. Reúna cualesquiera dos juegos de materiales seguros, tales como cucharas y tapas, calcetines y ropa interior, papel y creyones, horquillas de tender ropa y carreteles. Mezcle las dos clases de materiales que fueron seleccionados y señale a una de las gavetas y diga, por ejemplo: "Esta es la gaveta de las cucharas. Pon todas las cucharas aquí". Señale a la otra gaveta y diga: "Esta es la gaveta donde pongo las tapas. Pon todas las tapas aquí". Repita este procedimiento con cualesquiera otros dos juegos de materiales. Continúe con esta actividad hasta que esté segura de que el niño comprende que las gavetas guardan objetos especiales.

Hable sobre guardar cosas en lugares especiales. Dígale al niño que éste es el modo de guardar las cosas en orden y de recordar dónde se guardan las cosas. Invite al niño a ir con Ud. para observar lo que se guarda en las distintas gavetas. Hable sobre la privacidad y diga que algunas gavetas guardan las cosas personales de alguien y que otras personas no deben hurgar en esas gavetas. También ponga al niño al tanto de que algunas gavetas pueden contener objetos peligrosos, tales como cuchillos. Por lo tanto, los niños no deben abrir las gavetas sin permiso.

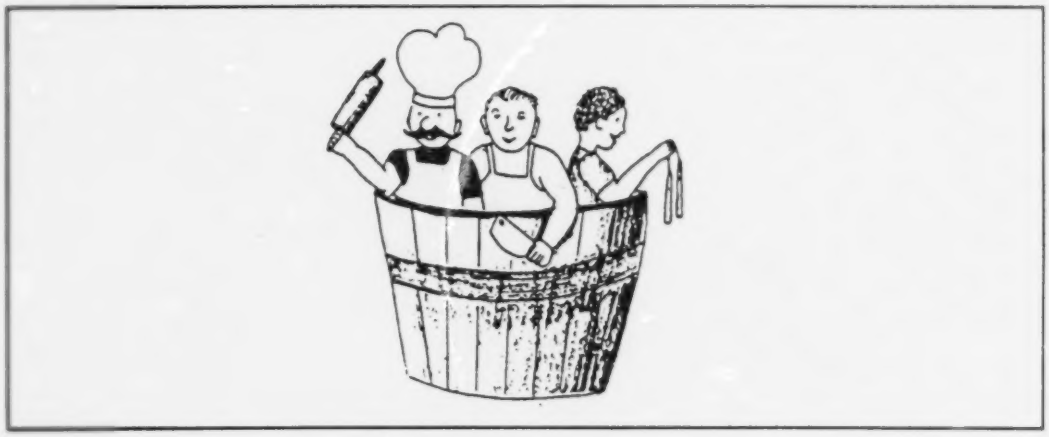
Recalque la necesidad de que haya orden en la casa. Recomiende una gaveta especial para que el niño guarde objetos pequeños que le pertenezcan. Proporciónele una caja para juguetes, otro recipiente grande o una repisa para que el niño ponga sus juguetes mayores o sus animales de peluche. De este modo, el niño aprenderá pronto a mantener su aposento en orden, es decir, con los juguetes recogidos. Un aposento permanecerá más nítido si se permite al niño escoger sólo unos cuantos juguetes para usarlos a la vez. Debe adiestrársele para guardar esos juguetes antes de tomar otros para jugar. Demasiados juguetes que estén disponibles al mismo tiempo pueden tender a confundir al niño.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del orden
* El conocimiento de la clasificación de los objetos
* El conocimiento de la misma clase y las distintas clases de objetos
* El deseo de ayudar
* La confianza
* El aumento del sentido del tacto al clasificar distintos objetos

Edad 2 - Semana 23

El Balanceo



Lea el verso infantil:

"Rataplán, rataplán, rataplina,
Tres hombres en una tina.
Y, ¿quiénes cree Ud. que son?
El carnicero, el panadero y el candelero,
Sáquenlos, que los tres son tunantes".

Dígale al niño que imagine tres hombres en una tina flotando en el agua, balanceándose a un lado y otro. Diga brevemente al niño que el carnicero prepara la carne, el panadero fabrica pan, pasteles y empanadas, y que el candelero fabrica velas. Un tunante es alguien que cobra más de la cuenta por su producto o servicio. Recalque "tres" hombres. Nómbrelos otra vez y cuente: 1-2-3.

Escoja una tina plástica redonda o una caja de cartón que sea lo suficientemente grande como para que el niño entre en ella. Invite al niño a entrar en la tina o la caja y pretenda que él es uno de los "tres" hombres. Deje que el niño decida cuál de los tres le gustaría ser.

Diga el verso otra vez y anime al niño a balancearse en la tina o la caja y a imaginarse que está flotando y balanceándose de uno a otro lado en las olas del agua. Haga énfasis sobre la seguridad pero permita que el niño se balancée a un lado y otro y continúe con una cantaleta de palabras que rimen. El niño disfrutará al oir la repetición del verso, así como las otras palabras que rimen. Quizás Ud. y el niño puedan pensar en otras palabras que hagan rima y agregarlas al juego.

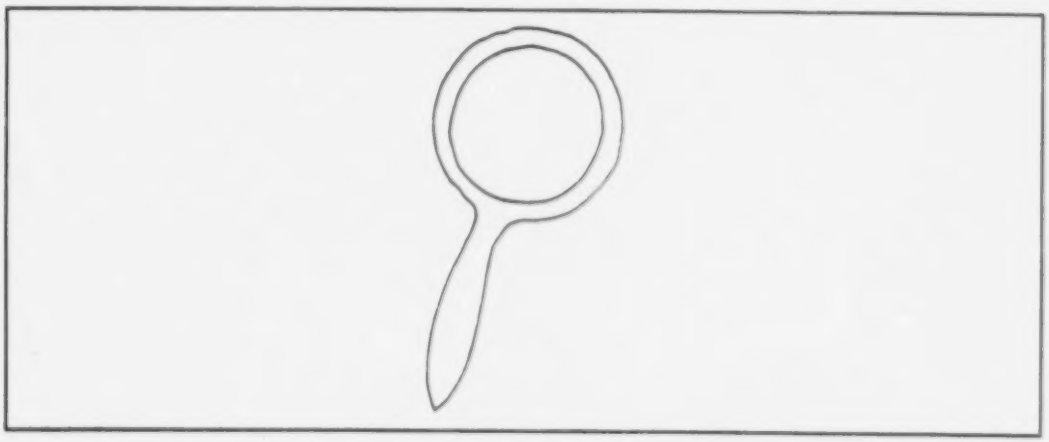
Anime al niño a recitar el verso con Ud. mientras él está en la tina o la caja. Con la repetición, el niño aprenderá pronto a decir el verso de memoria y puede recordar las palabras que rimen al azar. Acepte cualesquiera palabras disparatadas que el niño pueda desarrollar. Esta clase de reacción indicará que el niño está al tanto de las palabras que suenen igual al final (la rima).

Esta actividad desarrolla:

* El escuchar por un propósito (la rima)
* El recordar de memoria
* El desempeño de papeles
* El enriquecimiento del lenguaje
* La libertad de hacer una selección (qué papel desempeñar)

Edad 2 - Semana 24

Espío lo Rojo, Espío lo Azul



Para esta actividad, halle algo que sea todo rojo y algo que sea todo azul. Podría ser una chaqueta, una camisa, un marcador de fieltro, un papel, creyones o hilachas. Si el niño no conoce el color "rojo", dígale: "Esto es rojo", mientras le muestra el objeto rojo al niño. Haga lo mismo con el color "azul".

Haga el juego llamado "Yo Espío" con el niño. Mire alrededor del aposento y halle algo que tenga color rojo. Entonces dígale al niño que Ud. espía algo "rojo". Permita que el niño mire alrededor del aposento buscando algo rojo, y pídale que le diga a Ud. cuando lo haya espiado. Continúe haciendo el juego hasta que no pueda encontrar nada más que tenga algo rojo. Después juege a "Yo Espío" con el color azul del mismo modo.

Para hacer el juego más interesante, corte la forma de un espejo en un pedazo de cartón, que tenga un agujero donde debería estar el cristal. Mire a través del agujero cuando vea algo rojo o azul. Esto dará al niño una pista en cuanto a la dirección del objeto rojo o azul que Ud. espíe.

Anime al niño a ir y señalar algo rojo o azul. Ayúdelo si es necesario. Si el niño está cerca del objeto, dígale: "Caliente, caliente". Si el niño va en dirección opuesta, dígale: "Frío, frío". Evite reírse del niño. La seguridad y el éxito para encontrar los objetos rojo y azul son indispensables. Asegúrese de usar sólo un color cada vez. El intercambiar los colores tenderá a confundir a un niño de esta edad. Esta clase de indicación comprende escuchar para saber el color y encontrarlo en un cierto lugar. El niño debe sentirse seguro del color para hallar su ubicación.

Esta actividad desarrolla:

* Un mayor conocimiento de los colores "rojo" y "azul"
* La habilidad de usar pistas para resolver problemas
* La confianza
* El enriquecimiento del lenguaje
* Las habilidades de igualar (encontrar otra cosa del mismo color)

Edad 2 - Semana 25

La Máquina de Lavar

Corte un cuadro de una máquina de lavar y otra de secar de una revista vieja, un periódico o un catálogo. Muéstrele el cuadro de la máquina de lavar al niño y permítale que observe sus características. Pregúntele al niño si él puede hacer el sonido que hace una máquina de lavar cuando está llenándose de agua. Si él sólo la mira a Ud., llévelo al lugar de la máquina de lavar y ponga a funcionar la máquina. Anime al niño a escuchar mientras el agua llena el depósito. Exagere el ruido que hace la máquina, "sssss", a fin de motivar al niño a escuchar e imitar el sonido del agua mientras llena el depósito de la máquina de lavar. Elogie al niño por cualquier reacción positiva.

Ponga algunas ropas sucias en la máquina y dígale al niño que escuche mientras la máquina empieza el ciclo de lavar. Permita que el niño observe las ropas moverse alrededor dentro de la máquina, si ésta funciona con la tapa abierta. Nuevamente, exagere el sonido, "swish, swish", para motivar al niño a que escuche e imite el sonido del ciclo de lavar.

Con la práctica, el niño será capaz pronto de reaccionar con bastante exactitud para producir los sonidos de la máquina de lavar. Esto involucra hacer ruidos con la boca, lo cual puede estimular al niño a mover su cuerpo hacia arriba, hacia abajo y dando vueltas a medida que imita el ciclo de lavar.

Mientras la máquina se mueve hacia el ciclo de girar las paletas, anime al niño a escuchar el nuevo sonido, "mmmmm". Después repase los tres pasos básicos del lavado. Primero, el agua llena la máquina. Segundo, la máquina lava las ropas. Tercero, el agua se separa de las ropas. Por lo tanto, el niño debe estar al tanto de los ciclos de llenado, lavado y giro. Repase los tres sonidos, "sssss", "swish, swish" y "mmmmmm".

Háblele al niño para explicarle lo que sucede primero, segundo y tercero, cuando se lavan las ropas. El niño puede llegar a advertir que, en un ciclo de lavado largo, hay varias veces en que la máquina se llena de agua, lava y gira.

Después que la máquina de lavar se haya detenido, pregúntele al niño qué se debe hacer con las ropas que hay en la máquina de lavar. Acepte cualquier cosa que el niño diga, pero póngalo al tanto de que las ropas húmedas deben secarse antes de poder usarlas nuevamente.

Si Ud. tiene una máquina de secar, ponga las ropas en ella y dígale al niño que haga el sonido de la secadora. Esta vez no exagere el sonido, permita que el niño cree su propio sonido para la máquina de secar. Si Ud. no tiene una secadora, invite al niño a que le dé las horquillas de tender la ropa mientras Ud. cuelga la ropa a secar.

Pregunte al niño qué ocurre con el agua de las ropas húmedas. Dígale que el calor y el movimiento del aire ayudan a que el agua se evapore en el aire. Si hay nubes visibles, dígale al niño que el agua de fuera se evaporó y ayudó a formar las nubes.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de los distintos sonidos
* El escuchar por un propósito
* La habilidad de relacionar los sonidos de una lavadora
* La habilidad para imitar los sonidos
* El conocimiento de la secuencia en el lavado de las ropas

Edad 2 - Semana 26

Deslizarse y Rodar

Reúna una caja pequeña o un bloque pequeño y una lata de café o de jugo. Use dos pedazos de hilacha que hayan sido puestos paralelos, pero lo suficientemente separados como para que el niño se mueva a través del espacio. Al final de los pedazos de hilacha, establezca una línea de final colocando un objeto allí.

Dígale al niño que sujete el bloque en su mano y lo deslice entre los dos pedazos de hilacha sin tocarlos, hasta que llegue a la línea del final. Quite el bloque de la mano del niño y dígale que regrese a la línea de partida.

Esta vez debe instruirse al niño para hacer rodar la lata entre los dos pedazos de hilacha. Recuérdele que debe empezar de nuevo si la lata toca a cualquiera de los dos pedazos de hilacha. Por lo tanto, él debe ser muy cuidadoso y hacer rodar la lata de modo que pueda controlarla. El niño puede necesitar alguna ayuda. Una vez que el niño haya llegado a la línea del final haciendo rodar la lata, coloque la lata al lado del bloque en el punto de partida.

Pregúntele al niño cuál de los objetos llegó a la línea del final con más rapidez. Si el niño no puede responder a la pregunta, repita la actividad. Recálquele al niño que uno de ellos es más fácil de mover. Debe animársele a observar, para que pueda contestar a la pregunta de Ud. ¿Qué objeto se mueve más rápidamente a través del espacio? Ponga al niño al tanto de que el bloque era más lento, porque no se movía tan fácilmente. El niño tuvo que trabajar más para hacer que se moviera.

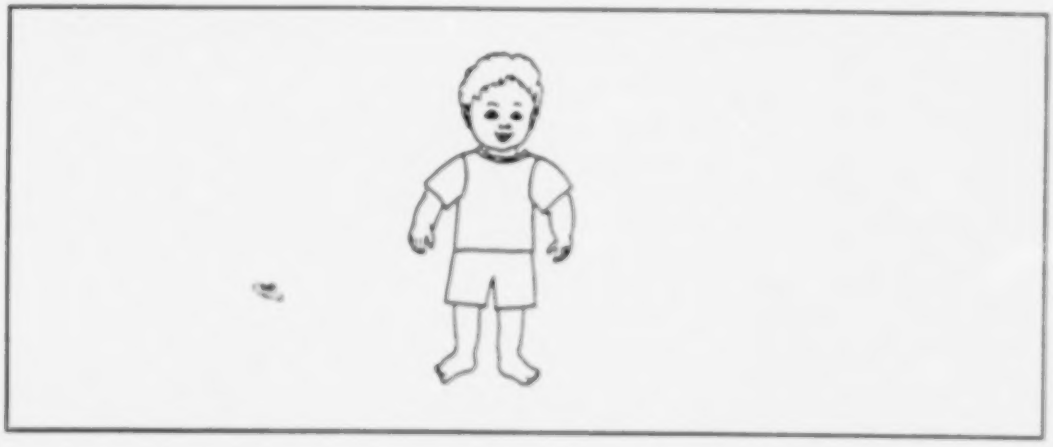
En otra oportunidad, permita que el niño deslice el bloque desde la línea de partida hasta el final sin sujetarlo. Después permita que ruede la lata sin sujetarla. Anímelo a tratar de estar dentro de los límites, pero si el bloque o la lata tocan o pasan por encima de los pedazos de hilacha, diga sencillamente al niño que se movieron más rápidamente que antes, porque él no los estaba controlando.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de "rápido" y "lento"
* Un mayor conocimiento de los límites (izquierdo y derecho)
* El conocimiento de que es más fácil rodar que deslizar un objeto
* La habilidad para seguir las indicaciones
* El conocimiento del comienzo y el final

Edad 2 - Semana 27

Puedo Vestirme yo Sólo



Halle un pedazo grande de cartón que sea tan largo y ancho como el niño. Acueste al niño sobre el cartón. Trace una línea alrededor del cuerpo del niño, con sus brazos ligeramente separados del cuerpo y sus piernas separadas. Use un marcador de fieltro y permita que el niño le ayude a agregar los ojos, la nariz, las orejas, la boca sonriente y el cabello. Repase las partes del cuerpo e instruya al niño a que señale las respectivas partes del cuerpo al indicársele.

Reúna un juego de ropas completo con las que el niño esté familiarizado, tales como una camiseta en forma de T, pantalones cortos o informales, calcetines y zapatos. Anime al niño a poner las ropas sobre su propio perfil en los lugares adecuados. Hable de lo que debería ir primero, después lo que siga y así, hasta que el niño haya colocado las ropas correctamente. Evite usar las palabras "segundo" y "tercero" hasta que el niño haya puesto las ropas correctamente en secuencia varias veces. Repita la actividad y entonces use las palabras "primero", "segundo" y "tercero", hasta que las piezas de ropa estén puestas. Es importante el mencionar los ordinales, pero haga énfasis solamente en la palabra "primero".

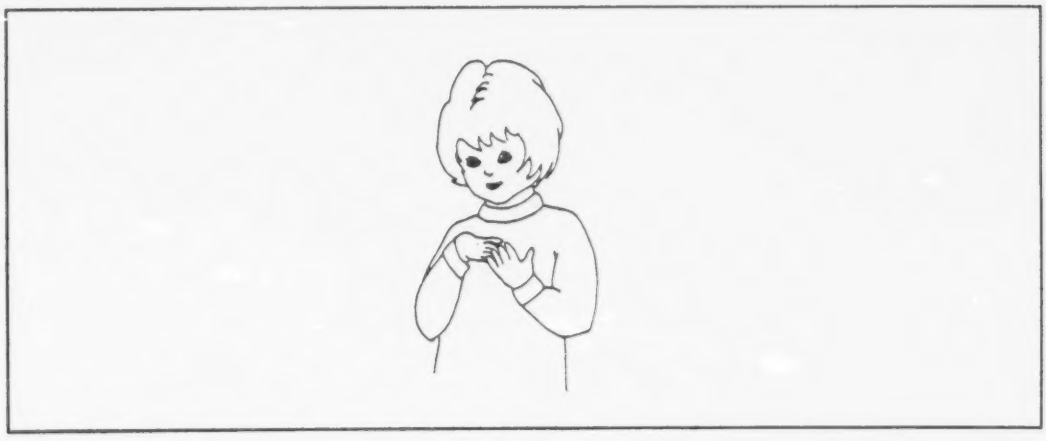
Si el niño puede situar las ropas correctamente, dígale que mañana él puede vestirse solo. Permita que el niño se vista solo a la mañana siguiente. Ud. puede necesitar ayudarlo, pero permítale que haga tanto como sea posible por sí mismo. (Naturalmente, la camiseta y el pañal debe ponérselos Ud. primero.)

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional de las partes del cuerpo
* El conocimiento del tamaño y de la forma del cuerpo
* La habilidad para relacionar la colocación de la ropa
* El conocimiento de los ordinales "primero", "segundo" y "tercero"
* La confianza e independencia

Edad 2 - Semana 28

Dando Palmadas con las Manos



Palmotée con sus manos una vez delante de su cintura. Pida al niño que palmotée con sus manos como lo hizo Ud. A continuación palmotée por encima de su cabeza una vez y aliente al niño a que haga lo mismo. Inclínese y palmotée una vez por debajo de sus rodillas y dígale al niño que haga lo mismo.

Dígale ahora al niño que esta vez Ud. va a palmotear dos veces. Cuente mientras palmotea dos veces con las manos al nivel de la cintura. Dígale al niño que haga lo mismo. Cuente mientras palmotea dos veces por encima de su cabeza y aliente al niño a copiarle. Cuente mientras palmotea dos veces por debajo de las rodillas e instruya al niño a que haga otro tanto.

Dígale al niño que observe, escuche y palmotée. No hable mientras palmotea una vez por encima de su cabeza. ¿Copió el niño y palmoteó correctamente? Ayude al niño si es necesario para que él comprenda lo que Ud. quiere que él haga. De nuevo, no hable al palmotear una vez por debajo de sus rodillas. ¿Reaccionó el niño correctamente? Ayúdelo si es necesario. Haga lo mismo al nivel de la cintura.

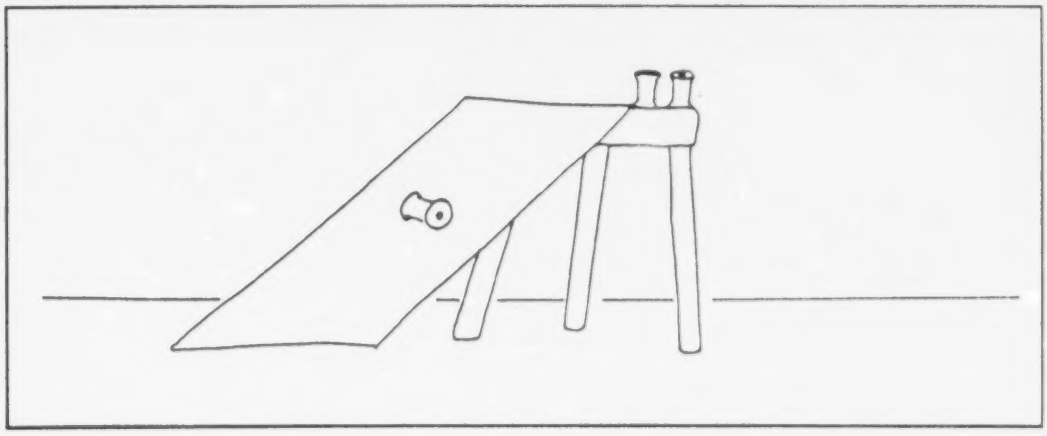
Avance hasta dos palmadas en las distintas posiciones. Una vez que el niño esté seguro de observar, escuchar y palmotear, adelante para variar la actividad, usando una o dos palmadas intercambiablemente. Sin embargo, esté segura de hacer esto sólo cuando el niño haya llegado a ser competente para seguir la actividad de una palmada y después la de dos palmadas. Esto dependerá del niño.

Esta actividad desarrolla:

* El escuchar por un propósito
* El observar por un propósito
* El conocimiento del cambio de posición del cuerpo
* El conocimiento adicional de los conceptos "uno" y "dos"
* El seguimiento de las indicaciones

Edad 2 - Semana 29

La Rodada de los Carreteles



Reúna tres carreteles que sean del mismo tamaño. Use marcadores de fieltro para colorear a uno de rojo, a otro de azul y a otro de amarillo. Estos son los colores primarios. Todos los otros colores pueden hacerse de una combinación de dos o más de estos tres colores. Consiga un pedazo de cartón fuerte que pueda situarse contra algo estacionario para formar un plano inclinado. Ubique esto en una zona abierta larga.

Identifique los tres colores de los carreteles. Coloque el carretel rojo en lo más alto del plano inclinado y déjelo rodar hacia abajo hasta que se detenga. Haga lo mismo con los carreteles azul y amarillo.

Pregunte al niño: ¿Cuál de los tres carreteles fué más lejos? ¿Cuál de los carreteles recorrió la distancia más corta? ¿O bien todos dejaron de rodar en el mismo lugar? Repita la actividad y advierta si hay algún cambio. ¿De qué color era el carretel que llegó más lejos? Durante esta actividad, esté segura de hacer énfasis sobre los tres colores primarios y el concepto de la distancia.

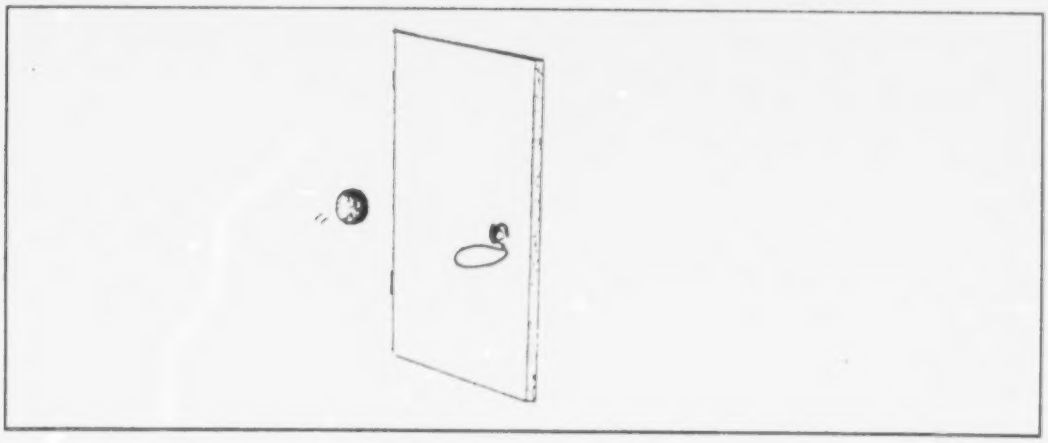
Continúe esta actividad y observe el color y la distancia que recorre cada carretel en cada ocasión que ruede hacia abajo por el plano inclinado. ¿Va más lejos un carretel más veces que los demás? Para agregar interés, use tres carreteles de distintos tamaños y advierta si hay cualquier cambio en la distancia que cada carretel rueda.

Esta actividad desarrolla:

* Más conocimiento de los tres colores primarios
* El conocimiento de la distancia
* La habilidad para comparar la distancia
* El conocimiento de un plano inclinado
* El conocimiento del cambio y la posición en el espacio

Edad 2 - Semana 30

El Aro del Colgador de Ropa



Tome un colgador de ropa de metal y ponga precinta alrededor del gancho y de la zona donde está retorcido. Haga esto para la seguridad y para proteger a la puerta y al tirador de recibir arañazos. Tuerza el gancho y sujete el cuello del colgador para que esté seguro alrededor del tirador de una puerta, donde Ud. se proponga hacer esta actividad. Tuerza el metal del resto del colgador hasta que la parte donde está retorcido se halle junto a la puerta. El metal puede ajustarse entonces para formar un aro redondo.

Para esta actividad, use una pelota de hilachas, de calcetín o de esponja. Muestre al niño el modo de tirar y apuntar la pelota para hacerla pasar por el aro. Recoja la pelota y pruebe otra vez.

Empiece a contar cada vez que la pelota pase por el aro. Anime al niño a continuar, recomendando una cantidad de veces para que el niño haga pasar con éxito la pelota a través del aro. Continúe con esta actividad hasta que el niño pierda el interés. Sin embargo, deje el aro en el tirador de la puerta para que el niño lo use en otras ocasiones independientemente.

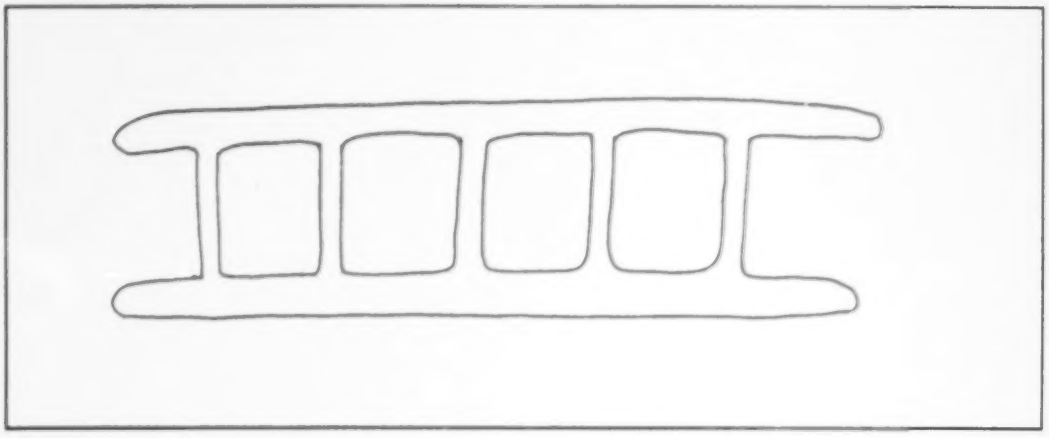
Debe repasarse las actividades anteriores, y aquéllas que necesiten un desarrollo adicional de las habilidades o del enriquecimiento deben anotarse. Escoja la oportunidad adecuada para volver a presentar estas actividades anteriores que necesiten refuerzo. Ud. debe sentirse libre de variar la actividad de cualquier modo, siempre que enseñe el concepto básico que se intenta en cada actividad.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación motora gruesa
* Un mayor conocimiento de apuntar hacia un objetivo
* La persistencia para terminar una tarea
* Un mayor conocimiento del conteo
* La independencia y la confianza

Edad 2 - Semana 31

Caminando por la Escalera



Se puede acostar de plano una escalera de madera o de extensión de metal sobre el piso. Esta actividad se puede hacer en el sótano, en el garage o de puertas afuera. Si esto no es posible, fije tiras largas de hilacha al piso de una zona grande para que parezcan una escalera. Dos pedazos de hilacha se pueden cortar en tramos de seis pies para representar los laterales de la escalera. Seis o más rollos de papel de toalla, con un pedazo de hilacha que atraviese a cada uno, pueden usarse para hacer los travesaños o peldaños de la escalera de imitación. Los extremos de la tira de cada rollo de papel de toalla deben atarse a los pedazos largos de hilacha que hacen de laterales. Después de atar los rollos en sus lugares, rellene a cada uno de ellos con papel de periódico para evitar que los rollos queden estrujados hasta aplanarlos.

Muestre al niño el modo de caminar "entre" cada peldaño sin tocar los peldaños ni los laterales. Dígale al niño que se vuelva y regrese al punto de partida del mismo modo. Esté segura de recalcar la palabra "entre".

A continuación, instruya al niño para que camine "sobre" los peldaños, teniendo mucho cuidado de equilibrarse y de no caminar entre los peldaños en esta ocasión. Una vez más, dígale al niño que se vuelva y regrese de igual modo al punto de partida. En esta oportunidad, haga énfasis sobre la palabra "sobre".

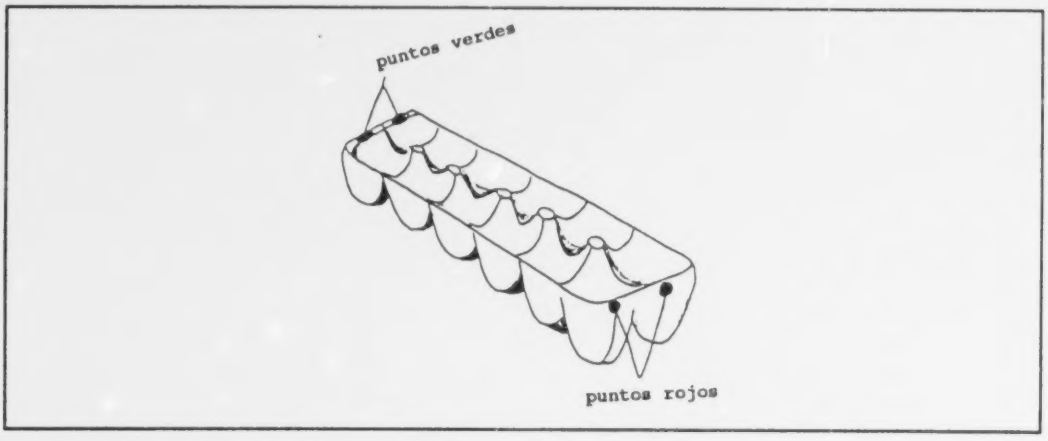
Como extensión de esta actividad, anime al niño a caminar hacia delante otra vez "entre" los peldaños, a recoger un objeto al final de la escalera y a regresar al punto de partida con el objeto. Esto puede hacerse también con el niño caminando "sobre" los peldaños.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del concepto "entre"
* El conocimiento del concepto "sobre"
* La coordinación motora gruesa
* El equilibrio del cuerpo
* El escuchar y seguir las indicaciones
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 2 - Semana 32

Huevos en la Caja 1-2-3



Junte una caja de huevos vacía y algunas ciruelas pasas, frijoles o botoncitos. Use un marcador de fieltro verde y haga un gran punto verde en la copilla izquierda de las dos hileras superior e inferior. Use un marcador y haga puntos rojos grandes al final de las copillas derechas de las hileras superior e inferior de la caja de huevos. Dígale al niño que el verde significa "adelantar" y que será la señal de arrancar. De igual modo, el rojo significa "detenerse" y será la señal para terminar.

Dígale al niño que ponga una pasa en cada copilla de la hilera superior. Asegúrese de que el niño empiece por la parte superior izquierda, en la "luz verde", y que se detenga en la "luz roja" de la parte superior. Después indíquele al niño que regrese a la "luz verde" de la segunda hilera y ponga una pasa en cada copilla hasta que llegue a la última copilla de la "luz roja" de esa hilera. Compruebe para ver si el niño hizo esto correctamente y ayúdelo si es necesario. Después vacíe las pasas de la caja de huevos.

Siga el mismo procedimiento poniendo dos pasas en cada copilla. Si el niño está interesado, llegue a poner hasta tres pasas en cada copilla. Recuerde vaciar todas las pasas de las copillas de la caja antes de empezar con un nuevo concepto numérico.

A esta edad, el concepto de tres es suficiente. Está bien contar más allá de tres, pero el hacer grupos de objetos mayores de tres puede ser abrumador para el niño. Es aconsejable el hacer juegos de uno, dos y tres con una diversidad de materiales. Esto ayudará a edificar un buen cimiento para la comprensión de los números. Una gran cantidad demasiado pronto puede desilusionar y confundir al niño. Se sabe que algunos niños se han negado a hacer actividades porque se les reta antes de que estén listos para un concepto básico. La clave del éxito es ir lenta y continuamente.

Esta actividad desarrolla:
* La comprensión de una serie de uno, dos y tres
* Un mayor conocimiento de la progresión de izquierda a derecha
* El conocimiento de las señales para adelantar y detenerse
* Un mayor conocimiento de las hileras
* La independencia y la confianza

Edad 2 - Semana 33

Frutas para Ver, Palpar, Oler y Gustar

Reúna una manzana roja, una naranja, una banana y una fresa. Muestre al niño un pedazo de fruta a la vez y dígale el nombre de la fruta. Pídale al niño que repita el nombre de la fruta. Después proceda a presentar las otras tres frutas del mismo modo. Pídale al niño que identifique el color de cada fruta. Asegúrese de permanecer con una fruta individual durante un tiempo suficiente como para que el niño conozca su nombre, su color y pueda decirle a Ud. algo más sobre la fruta. Por ejemplo, ¿a qué forma se parece? ¿Cómo se siente por fuera? Advierta el olor específico del pedazo de fruta. ¿Es rugoso o suave por fuera? El niño puede sugerir algo distinto de su propia observación.

Coloque cada fruta en una hilera de izquierda a derecha y haga el juego de "encontrarla". Ud. nombra una fruta y el niño la escoge de la hilera y la vuelve a poner en la hilera. Haga esto hasta que todas las frutas hayan sido seleccionadas. Continúe el juego pidiéndole al niño que encuentre una fruta que sea de un color específico. Para el rojo, el niño debe hacer una selección entre la manzana y la fresa. Compare estas dos frutas para asegurarse de que el niño comprenda que son del mismo color, pero que son frutas diferentes. Continúe esto hasta que todas las frutas hayan sido seleccionadas por sus colores.

Coloque cada fruta en una bolsa de almuerzo parda y cierre la bolsa para que el niño no pueda ver dentro de las bolsas. Haga el juego de "encontrarme" otra vez, pero en esta ocasión el niño debe seleccionar la fruta oliéndola. Ud. puede hacer el juego de dos maneras. Ud. nombra la fruta y el niño la encuentra al olerla, o Ud. puede permitir que el niño seleccione una bolsa cerrada que contenga una fruta y nombre a la fruta por el olor que sienta. Para darle interés adicional, cambie las posiciones de las bolsas.

Repita estas actividades varias veces y presente después otras frutas del mismo modo. El niño aprenderá a mejorar sus sentidos de la vista y del olfato.

En otra ocasión, presente el sentido del gusto. Corte cada pedazo de fruta por la mitad y permita que el niño lo huela otra vez. Esta es una buena oportunidad para recordar de memoria los nombres de las frutas. Dé al niño un pedazo de cada fruta a la vez y hable sobre el sabor de cada una.

Dígale al niño que cierre los ojos y abra la boca. Coloque un pedacito de una fruta en su boca. Dígale al niño que mastique el pedacito de fruta y le diga su nombre y su sabor. Ud. puede también pedirle al niño que le diga de qué color es la parte exterior de esa fruta. De este modo, el niño está usando su sentido del gusto para identificarla. Repita esta actividad usando otras frutas. Esto mejorará el conocimiento que tiene el niño del color, el olor y el gusto. A la hora de la comida, cuando una de estas frutas sea parte de la comida, repase el nombre, el color y el gusto de ella. De este modo, Ud. podrá reforzar el conocimiento que el niño tiene de la fruta.

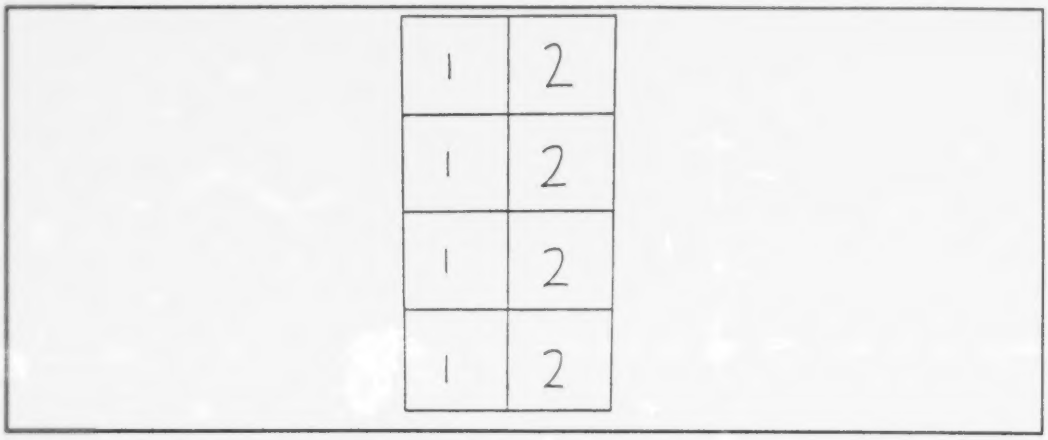
Esta actividad debe hacerse muchas veces, no sólo con frutas sino con otras carnes y vegetales. Los sentidos del niño se refinarán en gran medida si esta actividad se hace constantemente. Sin embargo, debe reforzársele de manera casual.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de los sentidos del olfato, el tacto y el gusto
* Las habilidades de resolver problemas
* Las habilidades de escuchar
* La libertad de selección
* El enriquecimiento del lenguaje
* La confianza e independencia

Edad 2 - Semana 34

La Caminata de Dos Pasos



Use un pedazo largo de cartón, de aproximadamente cuarenta y ocho pulgadas (cuatro pies) de largo, o pegue dos pedazos más cortos para hacer uno de dicho tamaño. Una cortina de ventana vieja, una sábana o un retazo de alfombra pueden usarse también en vez del cartón para esta actividad. Si no hay nada de esto disponible, use tres pedazos de hilacha paralelos entre ellos para señalar un espacio de cuatro pies que tenga por lo menos una yarda de ancho. Esto dejará una distancia de un pie entre cada pedazo de hilacha. Pueden cortarse cinco pedazos cortos de hilacha en dos tramos de dos pies cada uno y colocarlos a una distancia de un pie de izquierda a derecha, para formar cajas o cuadros desde la parte superior hasta la inferior de la figura de cuatro pies.

Asumiendo que Ud. se proponga usar cartón, trace una línea con un marcador de fieltro en el centro, desde arriba hasta abajo. Después trace líneas de izquierda a derecha, aproximadamente a un pie de distancia, para formar cajas o cuadros. Escriba el número "1" en cada cuadro de la izquierda y el número "2" en cada cuadro de la derecha. Fije esto con precinta al piso para asegurarlo y evitar que el niño resbale sobre el cartón. Si Ud. usa la hilacha, escriba los números en tarjetas pequeñas y ponga cada una de éstas en la parte superior de cada cuadro.

Anime al niño a entrar en los primeros cuadros de 1 y 2, empezando con el pie izquierdo sobre el 1 y el derecho sobre el 2. Indíquele al niño que ponga el pie izquierdo en el próximo cuadro marcado con el 1 y el pie derecho en el próximo cuadro marcado con el 2. En vez de decir "izquierda" y "derecha" a medida que el niño avance, cuente: 1-2, 1-2, 1-2, 1-2.

Cuando el niño llegue al final, indíquele que regrese al punto de partida. Esto se hace para evitar el contar hacia atrás si el niño se da vuelta y regresa sobre los cuadros numerados. De igual modo, él vería los números al revés. Esta actividad debe repetirse a menudo para reforzar los movimientos de los pies a la izquierda y a la derecha.

Como extensión de esta actividad, el niño puede situar cuatro objetos semejantes sobre los números 1 y escojer otro juego de objetos semejantes para colocarlos sobre los números 2. Entonces puede indicársele que lleve

una bolsa de compras o algo parecido y camine hacia delante en los espacios (1) a la izquierda y (2) a la derecha. Cuando entre al cuadro del 1, debe recoger el objeto que esté en ese cuadro estando de pie solamente sobre el pie izquierdo. A medida que coloque su pie derecho en el cuadro 2, debe poner el primer objeto en la bolsa y recoger el objeto que hay en el cuadro 2 y ponerlo también en la bolsa. De nuevo él seguirá al cuadro próximo que tenga un 1 y recogerá el próximo objeto que haya en ese cuadro mientras se equilibra brevemente sobre un sólo pie (el izquierdo) antes de volver a pararse sobre los dos pies, ya que su pie derecho está colocado en el cuadro 2 próximo. Entonces colocará el primer objeto en la bolsa y recogerá el próximo objeto en el cuadro 2, y continuará hasta llegar al final. En ese punto, él debe reemplazar los objetos antes de comenzar de nuevo en el punto de partida.

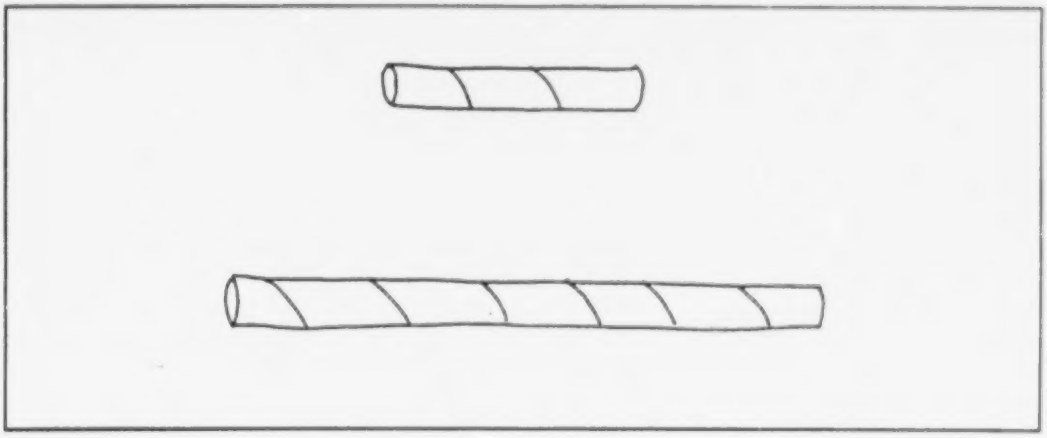
Esta actividad de 1-2, 1-2 puede hacerse fuera también, trazando líneas y escribiendo los números con una varilla en la tierra. También se puede hacer esta actividad usando la arena de la playa.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de izquierda y derecha y el movimiento
* El escuchar y seguir las indicaciones
* La coordinación motora gruesa
* El ritmo de 1-2
* El reconocimiento visual de los números 1 y 2
* La confianza e independencia

Edad 2 - Semana 35

Alto y Bajo



Consiga dieciocho pajillas absorbentes. Corte seis de ellas por la mitad para que tenga doce pajillas altas y doce pajillas bajas. Mezcle las pajillas.

Sujete una pajilla alta verticalmente y dígale al niño que la pajilla es alta. Sujete una pajilla corta verticalmente y dígale al niño que la pajilla es baja. Sujételas una al lado de la otra y compárelas, para que el niño pueda ver la diferencia del tamaño.

Instruya al niño a que encuentre una pajilla alta. Ayúdele si es necesario. Dígale que encuentre una pajilla baja y vuelva a ayudarle si es necesario. Ponga la pajilla alta a la izquierda del niño y la pajilla baja a la derecha. Dígale al niño que ponga todas las pajillas altas en una pila y todas las pajillas bajas en otra pila. Señale a la pajilla alta y la pajilla baja que Ud. puso a la izquierda y a la derecha del niño. Dígale al niño que las use como guías. Ayude al niño a clasificar las pajillas altas y bajas y diga: "Pajilla alta o pajilla baja" cada vez que el niño recoja una de ellas para clasificarla.

Cuando todas las pajillas hayan sido clasificadas, repita la actividad y continúe hasta que el niño parezca estar perdiendo el interés. Esta es una actividad que se puede animar al niño para que la haga independientemente.

En otra ocasión, el niño puede crear una pauta sencilla con las pajillas al colocar una pajilla alta, después una baja y continuar colocándolas de este modo en una hilera hasta que todas las pajillas hayan sido puestas en una línea.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de "alto" y "bajo"
* El conocimiento de muchas pajillas
* El conocimiento de clasificar para un propósito
* El conocimiento de una pauta
* La confianza e independencia

Edad 2 - Semana 36

¿Está Caliente o Frío?

Si es posible, recorte fotos de los siguientes objetos de una revista: Café, sopa, chocolate caliente, perros calientes, leche, paletas de helado, helado y "Kool Aid". Si no puede encontrar las fotografías recomendadas, escoja cualesquiera cuatro renglones que se sirvan calientes y cualesquiera cuatro que se sirvan fríos. Siga el mismo procedimiento que se usará con los renglones que se han recomendado.

Hable sobre el café y permita que el niño huela el café que no haya sido colado. Prepare una taza de café y permita que el niño vea el vapor que se escapa del café caliente. Tenga cuidado, pero permita que el niño palpe el exterior de la taza caliente, para que comprenda lo que significa el concepto de "caliente".

Vierta un poco de leche para que el niño la beba. Si el niño es alérgico a la leche, use una bebida de frutas fría. Dígale al niño que la bebida está fría y permita que el niño palpe la superficie exterior del vaso. Ponga al niño al tanto de que algunos alimentos o algunas bebidas se sirven calientes y algunos se sirven fríos.

Muestre al niño una fotografía de un tazón de sopa caliente. Pregúntele al niño si la sopa se sirve caliente o fría. Siga el mismo procedimiento con cada fotografía de algo caliente o frío que Ud. haya escogido para usar. Ud. puede preferir mirar en una revista que anuncie productos alimenticios y compartir estas fotografías con el niño, en vez de recortar las fotografías individuales. Cualquier cosa que Ud. decida, la experiencia debe servir para poner al niño al tanto de los conceptos de "caliente" y "frío".

En cada comida, trate de cuáles alimentos están calientes y cuáles están fríos. Recalque "caliente" y "frío" hasta que Ud. tenga la certeza de que el niño comprende por completo y puede identificar rápidamente los alimentos calientes y fríos.

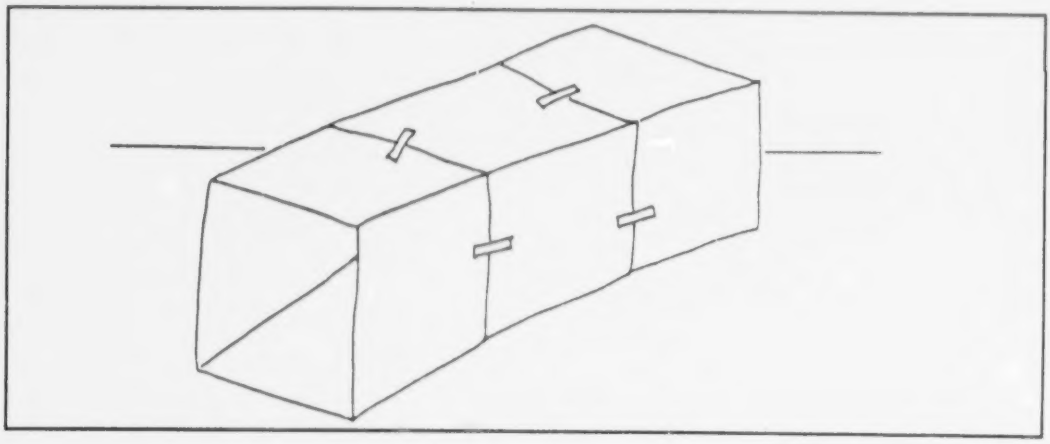
Como extensión de esta actividad, hable sobre la estufa de cocinar caliente, el refrigerador frío, el congelador frío y la caldera caliente para hacer énfasis adicional sobre estos conceptos.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de "caliente" y "frío"
* La habilidad para distinguir "caliente" de "frío"
* El conocimiento de que se puede usar fotografías para representar a los alimentos
* Las habilidades de escuchar

Edad 2 - Semana 37

A Través del Túnel



Reúna varias cajas de cartón que sean lo suficientemente grandes como para que el niño gatee o se arrastre a través de ellas al quitarles la tapa y el fondo. Trate de usar cajas del mismo tamaño para esta actividad y quíteles las tapas y los fondos con un cuchillo afilado o una cuchilla.

Permita que el niño gatee a través de cada una de las cajas. Después una las cajas para formar un túnel largo. Use precinta de recubrir para mantenerlas unidas. Invite al niño a gatear a través del túnel. El niño debe disfrutar de esto y querrá continuar gateando a través del túnel por un espacio de tiempo breve.

Recalque las palabras "a través de" cada vez que el niño atraviese el túnel. Dígale al niño lo que es un túnel y que se puede hacer uno a través de las rocas y la tierra, y hasta por debajo del agua.

Como extensión de esta actividad, ayude al niño a hacer un túnel de arena o de tierra. Se puede usar una lata de café o de jugo como apoyo, quitándole ambos extremos. El niño puede entonces impulsar un carrito o un camioncito a través de su túnel.

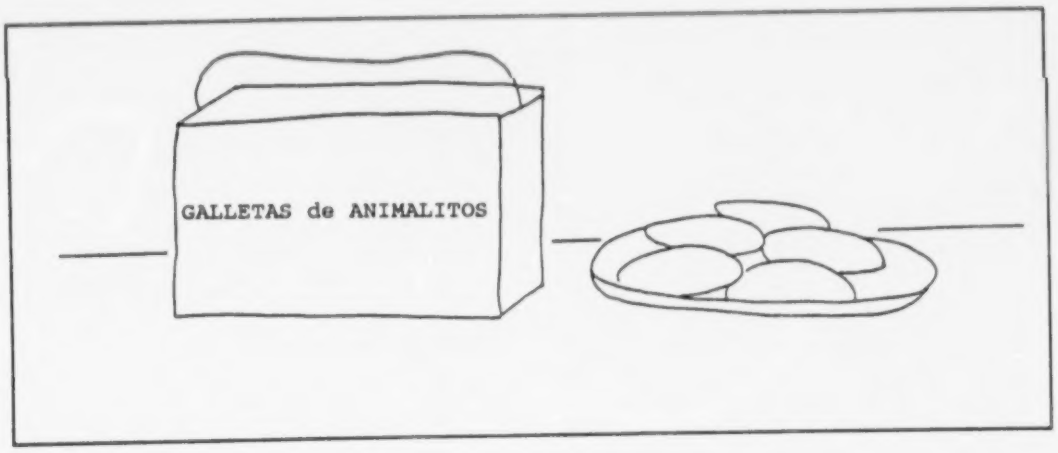
Debe permitirse al niño que juegue con el túnel de cajas de cartón y que lo explore hasta que pierda el interés. El puede disfrutar también usando el túnel de tierra o de arena en diversas ocasiones. Mediante esta clase de juego, el niño entenderá mejor el concepto de "a través de" y la palabra "túnel".

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de los túneles
* El conocimiento de la expresión "a través de"
* El enriquecimiento del lenguaje
* La coordinación motora gruesa
* La exploración libre
* La independencia y la confianza

Edad 2 - Semana 38

Pequeño y Grande



Compre un paquete de galletitas con figuras de animales u hornée algunas galletitas. Además, compre u hornée cinco galletas grandes. Cuente las cinco galletas grandes y póngalas en una hilera. Dígale al niño que ponga una galletita encima de cada galleta grande. Cuando el niño haya terminado, pregúntele cuantas galletitas usó. Elogie al niño si contesta correctamente. Si no responde correctamente, cuente las galletas grandes otra vez y repita la pregunta. Asegúrese de que el niño esté al tanto de que hay tantas galletitas como galletas grandes. Repita la actividad si es necesario.

Tome las diez galletas y mézclelas. Use un tazón grande para contener las galletas grandes y una taza para contener las galletitas. Dígale al niño que ponga las galletas grandes en el tazón grande y las galletitas en la taza. Anime al niño a que haga esta actividad en distintas oportunidades. Escoja un momento en el que Ud. crea que el niño estará dispuesto.

En otra ocasión, sugiera que el niño ponga las galletas en una hilera, comenzando con la galleta grande a la izquierda. Pase su mano de izquierda a derecha para recalcar la progresión de izquierda a derecha. Dígale al niño que ponga una galleta grande en la hilera y después una pequeña, y que continúe con una pauta de una grande y otra pequeña hasta que todas las diez galletas estén en una hilera. Ayude al niño si es necesario.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de "grande" y "pequeño"
* El mayor conocimiento de una pauta
* El mayor conocimiento de clasificar
* El escuchar y seguir las indicaciones
* El mayor conocimiento de la progresión de izquierda a derecha
* La confianza e independencia
* El conocimiento del concepto de "cinco"
* El mayor conocimiento del emparejamiento de uno con otro

Edad 2 - Semana 39

En la Bolera

Reúna varias botellas vacías plásticas de detergente para platos o cualesquiera otras botellas altas y estrechas. Alinéelas para que estén muy juntas. Algunas deben estar detrás de las otras. Puede situárseles como los bolos normales de una bolera o de modo semejante. Use una pelota de tenis o algo mayor. Debe ser una pelota que el niño pueda manipular fácilmente. Dígale al niño que apunte y trate de tumbar las botellas.

Indique al niño que use ambas manos para rodar la pelota si parece tener dificultad para manejarla. Si la pelota no rueda lo suficientemente lejos como para llegar a las botellas, cambie la línea de límite para que el niño pueda tener éxito en hacer rodar la pelota lo suficiente como para hacer contacto con las botellas. Esto edificará la confianza del niño. Cuente las botellas que caigan en cada vez. Ponga las botellas de nuevo en sus lugares y aliente al niño para que haga rodar la pelota otra vez. Si el niño tumba todas las botellas, cuéntelas y diga: "Tumbaste todas las botellas". Elogie al niño por sus esfuerzos.

Cuando él se sienta seguro, cambie el límite y separe las botellas para ofrecer un reto mayor al niño. También haga límites para el carril de la bolera con bloques, mangos de trapeador o algo semejante.

A medida que el niño cobre habilidad y confianza, él advertirá probablemente y comentará que algunas de las botellas no fueron derribadas. Este es un momento adecuado para que Ud. le dé una noción de la suma. Por ejemplo, suponga que Ud. tiene seis botellas y cuatro de ellas fueron tumbadas. Pregunte al niño cuántas quedan en pie. Después proceda a ayudar al niño a comprender que cuatro botellas tumbadas y dos en pie hacen un total de seis botellas. En este momento se observa la resta, pero primero hay que dominar los conceptos de la suma. La destreza es gradual y hay que desarrollarla. Por lo tanto, evite presentar los conceptos de la resta en este momento.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La coordinación motora gruesa
* La habilidad para apuntar
* El mayor conocimiento de "arriba" y "abajo"
* El mayor conocimiento de los conceptos numéricos
* La confianza

Edad 2 - Semana 40

Halando el Plato de Papel

Perfore un agujero en el costado de un papel o de un plato de espuma de estireno. Empuje un pedazo de hilacha a través del agujero y átelo firmemente. Corte la hilacha a un largo que sea adecuado para que el niño sujete la hilacha y arrastre al plato por el piso.

Coloque un juguete o cualquier objeto pequeño sobre el plato y dígale al niño que tire del extremo suelto de la hilacha. Se puede instruir al niño para que hale el plato con el objeto hasta un lugar determinado. Instrúyale a ser muy cuidadoso para mantener al objeto sobre el plato. Si el objeto se cayera, dígale al niño que lo recoja y vuelva a ponerlo sobre el plato y que continúe caminando hacia el lugar designado.

Si el niño tiene éxito en tirar de un objeto, se puede agregar un segundo objeto al plato. Digale al niño que ahora hay dos objetos sobre el plato. El debe comprender que uno y otro más es lo mismo que dos.

Se puede agregar otro objeto al plato para que el niño lo lleve. De nuevo, debe ponerse al niño al tanto de cuántos objetos él puede arrastrar al tirar de la cuerda, antes de que alguno de ellos se caiga del plato. Cada vez que se agregue un objeto más, recálquele al niño que es uno más que el número de objetos que hay actualmente en el plato. El tamaño, la forma y el peso de los objetos escogidos deben considerarse antes de seleccionarlos para que el niño los arrastre, porque el niño puede perder el interés si la tarea es demasiado extraña o difícil. Este sería un momento bueno para reforzar los conceptos de "ligero" y "pesado".

Como extensión de esta actividad, el niño puede usar el plato para poner cosas que él encuentre en la alfombra o en el piso. El puede arrastrar esto hacia el depósito de basura y ponerlos en él. Esto aumentará su confianza y lo motivará a ayudarle más a Ud.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación motora gruesa
* El conocimiento de tirar de algo pesado mediante el sentido del tacto
* El conocimiento de que más objetos hacen que la carta sea más pesada
* El conocimiento de "uno más" y de "varios"
* La confianza e independencia
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 2 - Semana 41

El Niñito Azul

Léale al niño el verso titulado "El Niñito Azul".

"Niñito Azul
Ven y toca tu corneta.
Las ovejas están en el prado.
Las vacas están en el maíz.
¿Dónde está el niñito que cuida de las ovejas?
Está debajo de la pila de heno, profundamente dormido".

Lea el verso al niño varias veces y anímelo a escuchar los nombres de dos animales que se mencionan en el verso. Ayude al niño si él no puede recordar a los animales, las vacas y las ovejas. Pregúntele al niño dónde estaba el Niñito Azul cuando alguien lo buscaba. Si el niño no puede contestar, léale el verso otra vez. Ponga al niño al tanto de que se suponía que el Niñito Azul estuviera cuidando a las ovejas, pero que en vez de eso estaba durmiendo.

Esta es una buena ocasión para decirle al niño que, cuando uno tiene un trabajo que hacer, debe hacerlo del mejor modo que pueda. Háblele sobre los trabajos sencillos que el niño puede hacer para ayudarle a Ud., tales como ayudar a poner la mesa, recoger las cosas que se hayan caído en la casa, traerle a Ud. cosas de otros lugares y otros trabajitos que le ahorren pasos a Ud.

Dígale al niño que el Niñito Azul podía tocar su corneta y que las ovejas se reunirían y vendrían a donde él estaba. Recuérdele al niño que, cuando Ud. lo llama, esa es una señal para que él venga a donde Ud. esté. Los niños deben obedecer a sus padres; por lo tanto, Ud. espera que él la obedezca.

En otra oportunidad, pregunte al niño de qué color eran las ropas que llevaba el Niñito Azul. Entonces lea el verso otra vez y anime al niño a que le ayude a Ud. a mencionar palabras que hagan rima, tales como trompeta, peseta, camiseta, caseta y bicicleta. Preséntele también otras palabras que hagan rima, tales como oveja, oreja, bermeja, coneja, pareja, etc.

Como extensión de esta actividad, ayude al niño a hacer una corneta. Ud. puede hacerla con un rollo de papel toalla o enrollando un pedazo de cartón y engrampando los bordes para que parezca un megáfono. Ud. puede usar también un carretel grande, tal como un cono de hilo para una máquina de coser comercial para hacer una corneta. El niño disfrutará de tocar cualquiera de las dos clases de cornetas y quedará entretenido por los distintos sonidos que él pueda producir con la corneta de imitación.

Esta actividad desarrolla:
* El escuchar por un propósito específico
* El razonar y ejercitar las habilidades de recordar
* El conocimiento adicional de palabras que riman (sonidos parecidos)
* La libertad de expresión (desempeñar papeles) al sonar la corneta
* La comprensión de la obediencia y la responsabilidad

Edad 2 - Semana 42

Comparación de Hojas

En la primavera, lleve al niño a una caminata por el campo. (Si Ud. vive en una zona donde no haya cambio de estaciones, todavía puede usar estas ideas para enriquecer el conocimiento de su niño sobre la naturaleza.) Dígale al niño que la primavera es la hora de despertar para las plantas que han estado dormidas todo el invierno. Mientras Ud. camina, dígale al niño sobre las distintas clases de árboles. Encuentre por lo menos cinco clases distintas de árboles que pierden las hojas, tales como un roble, un olmo, un álamo tulipanero, un arce y un moral. Recoja dos hojas de cada uno de los cinco árboles.

Muestre las hojas al niño. Los nombres de los árboles no son importantes en esta edad. Dígale al niño que cada clase de árbol tiene hojas de distinta forma.

Si por alguna razón Ud. no puede salir a caminar por el campo, haga hojas verdes con papel de construcción que se asemejen a las de ciertas clases de árboles. Refiérase a una enciclopedia en busca de fotos para copiar o bien use otra clase de libro que tenga fotografías de árboles.

Empiece la actividad colocando todas las diez hojas sobre una superficie lisa sin orden alguno. Anime al niño a encontrar cualesquiera dos hojas que se parezcan. Si el niño necesita ayuda, tome una hoja y pídale al niño que busque otra como ésa. Cuando él haya emparejado dos hojas, indíquele al niño que ambas son "verdes" y que se parecen de muchos modos, es decir, que lucen iguales.

Las hojas reales pueden conservarse sellándolas entre dos pedazos de papel de contacto transparente o dos pedazos de papel encerado. Si Ud. usa papel encerado, use un paño de planchar para proteger la plancha. El calor de la plancha derretirá la cera de los dos pedazos de papel y los fundirá cuando la cera se enfríe.

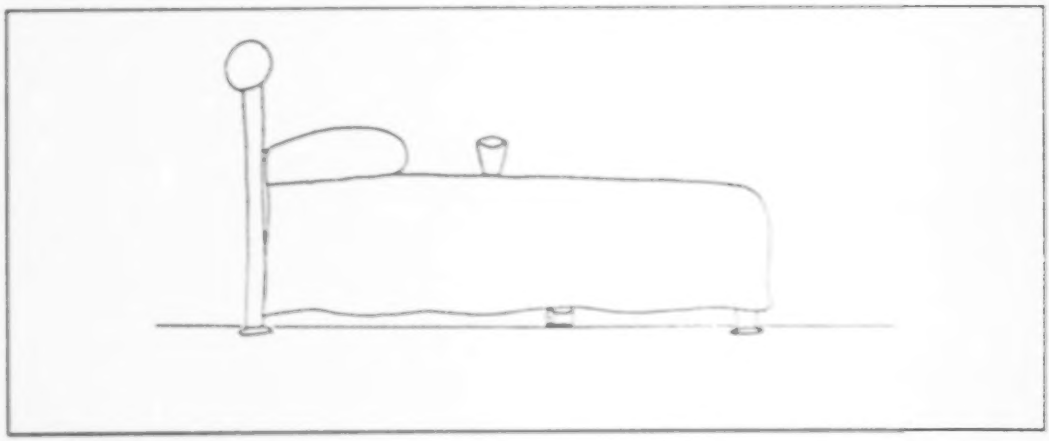
Como extensión de esta actividad, haga el juego titulado "Yo Espío" para buscar cosas que sean verdes. El espejo mágico de cartón (que se hizo antes en la actividad de la Edad 0, Semana 38) puede usarse también para suscitar interés adicional.

Esta actividad desarrolla:

* La apreciación de los árboles
* La habilidad para comparar las hojas
* El mayor conocimiento de la semejanza y las diferencias
* El mayor conocimiento del color "verde"
* El escuchar y seguir las indicaciones
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La confianza

Edad 2 - Semana 43

Colóquelo Encima o Debajo



Esta actividad puede hacerse con cualquier mueble en el que los objetos puedan ponerse "encima" o "debajo". Escoja dos objetos que sean familiares para el niño. Nómbrelos y permita que el niño vea que Ud. pone uno de los objetos "sobre" un mueble (tal como la cama) y el otro objeto "debajo" del mueble. Pregúntele al niño qué hay "debajo" de la cama. Si el niño no puede recordar, nombre otra vez al objeto y vuelva a colocar el objeto "debajo" del mueble. Pregunte al niño nuevamente qué hay "debajo" del mueble escogido.

Si el niño comprende, cambie las posiciones de los mismos dos objetos. Continúe cambiándolos hasta que el niño esté seguro de los conceptos de "encima" y "debajo", y pueda recordar con rapidez el objeto que esté fuera de la vista (debajo).

Adelante esta actividad escogiendo cuatro objetos distintos, pero conocidos. Coloque dos de los objetos "encima" del mueble y dos "debajo" del mismo mueble. ¿Puede recordar el niño los dos objetos que fueron colocados bajo el mueble escogido?

Esta actividad debe repetirse en distintas ocasiones y a menudo, para fortalecer la comprensión del niño, no sólo de los conceptos de "encima" y "debajo", sino también la habilidad del niño para recordar de memoria. Es aconsejable no usar más de tres objetos "encima" y tres objetos "debajo" de un mueble escogido para un niño de esta edad. Sin embargo, se puede presentar cuatro o cinco objetos cuando el niño sea algo mayor. Esto será un verdadero reto para un niño a la edad de cinco o seis años.

Esta actividad desarrolla:

* Las habilidades de observación (cantidad y clase de objetos)
* El recordar de memoria
* El escuchar
* La coordinación motora gruesa y fina al mover y sujetar los objetos seleccionados
* El conocimiento adicional de los conceptos "encima" y "debajo"

Edad 2 - Semana 44

¿A qué Distancia Puede Tirar?

Un pedacito de algodón o papel envuelto o asegurado con un elástico se puede usar para esta actividad. Una pelota de calcetín, de hilachas o una bolsa de frijoles pueden usarse también, pero las distintas clases de materiales brindan más interés al niño.

Permita que el niño tire la pelota tan lejos como sea posible en una zona abierta designada. Marque o coloque un objeto para mostrar la distancia a que el niño tiró la primera pelota. Dígale al niño que recoja la pelota y la tire de nuevo para ver si puede tirarla a una distancia mayor.

Repita esta actividad varias veces y hable acerca de cuán "lejos" el niño puede lanzar la pelota. Recálquele al niño que, con la práctica, él puede tirar la pelota aún más lejos. Diga: "A ver cuán `lejos' tú puedes tirarla ahora". Elogie al niño por cualquier reacción positiva y dígale: "Mira cuán `lejos' tiraste la pelota".

El niño puede desear el usar otros objetos para tirar en el exterior. Sin embargo, recuérdele al niño que cualquier cosa que sea la que él escoja para tirar en el exterior, nunca debe tirar piedras. Adviértale sobre el peligro de tirar piedras, de modo que el niño entienda por qué no debe escoger piedras para tirar cuando esté jugando en el exterior.

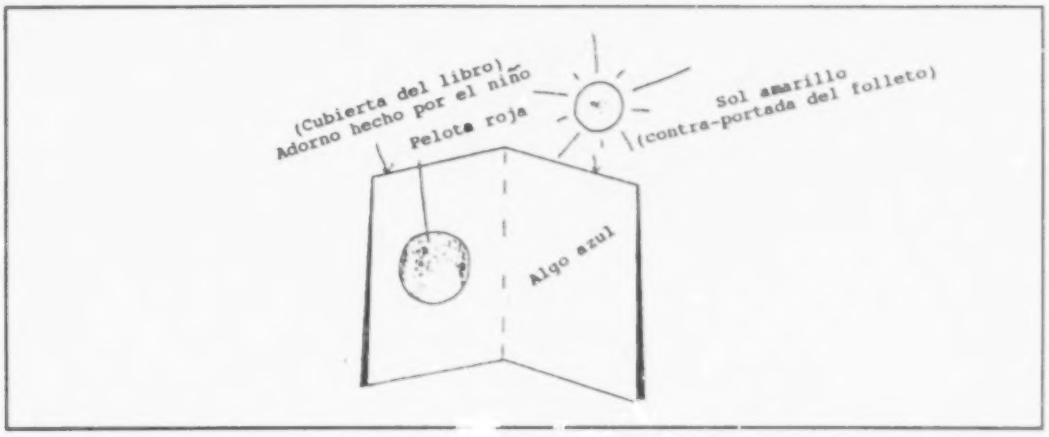
En otra ocasión, si Ud. está cerca de una corriente de agua, tal como un río, un lago o una alberca, puede permitir al niño que tire una piedra en el agua y observe las ondas circulares que se producen cuando la piedra rompe la tensión superficial del agua. Recuerde nuevamente al niño el peligro de tirar piedras a cualquier persona.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La coordinación motora gruesa
* El conocimiento de la distancia
* El conocimiento del concepto de "lejos"
* La confianza en el desarrollo de habilidad para tirar un objeto

Edad 2 - Semana 45

Mi Libro de Colorear



Doble una hoja de papel de 8½ x 11 pulgadas por la mitad y otra vez por la mitad, para que la hoja forme un folleto de cuatro páginas. Anime al niño a adornar la cubierta delantera del folleto usando los ocho colores básicos por lo menos una vez cada uno. Los colores básicos son: Rojo, naranja, amarillo, verde, azul, morado, carmelita y negro. Nombre los colores junto con el niño y pídale que escoja un color especial cuando Ud. lo mencione por su nombre. Haga esto varias veces y tome nota de los colores acerca de los cuales el niño no esté seguro en esta oportunidad. En otra ocasión, haga el juego de "Escoger un Color" con el niño, usando sólo los colores que él no conozca. Continúe haciendo este juego con el niño en distintas ocasiones hasta que él pueda identificar los colores.

Después que la cubierta delantera del folleto esté coloreada, abra el folleto y dígale al niño que dibuje una pelota y la colorée de "rojo". Asegúrese de usar la parte izquierda del papel, porque el niño debe estar al tanto de la progresión de izquierda a derecha para las habilidades futuras de la lectura. Cuando el niño haya terminado, dígale: "Pelota roja".

Cámbiese a la página de la derecha e instruya al niño a que dibuje algo "azul". Cuando haya terminado, pídale al niño que le diga a Ud. qué es lo azul. Diga: "(Tal cosa) azul". Elogie al niño por cualquier cosa que haya dibujado.

Déle vuelta al folleto hacia el respaldo y dígale al niño que dibuje un sol "amarillo". Cuando haya terminado, diga: "Sol amarillo". Entonces anime al niño a que recuerde los colores y los cuadros de su folleto. Mire a la portada y nombre todos los colores básicos junto con el niño. Abra el folleto y permita que el niño diga: "Pelota roja". Mire a la página de la derecha y observe si el niño recuerda lo que él dibujó. Si no, ayúdele a recordar. Después vuelva el folleto y permita que el niño diga: "Sol amarillo".

Se puede hacer folletos semejantes en otras oportunidades. El niño puede dibujar una calabaza anaranjada, alguna hierba verde, una flor morada, una mesa parda y una bota negra. El concepto que se busca es el de usar los colores y ser capaz de reconocerlos en el folleto. Se puede usar los nombres

de los objetos dibujados para recordarlos de memoria, pero tenga en cuenta que esta actividad no se destina a leer palabras.

Tampoco se espera que los dibujos se parezcan a los objetos recomendados. Acepte los dibujos, pasando por alto los garabatos aparentes, y elogie al niño aunque Ud. no pueda reconocer cualquier rasgo de un dibujo específico. Permita la libertad de expresión.

Esta actividad puede hacerse durante un espacio de varios días o, si el niño está interesado especialmente, se puede hacer de una sóla sentada. Depende del niño y de su espacio de atención e interés. Es aconsejable el terminar una actividad recomendada, aún cuando se necesite de varias sentadas para terminarla.

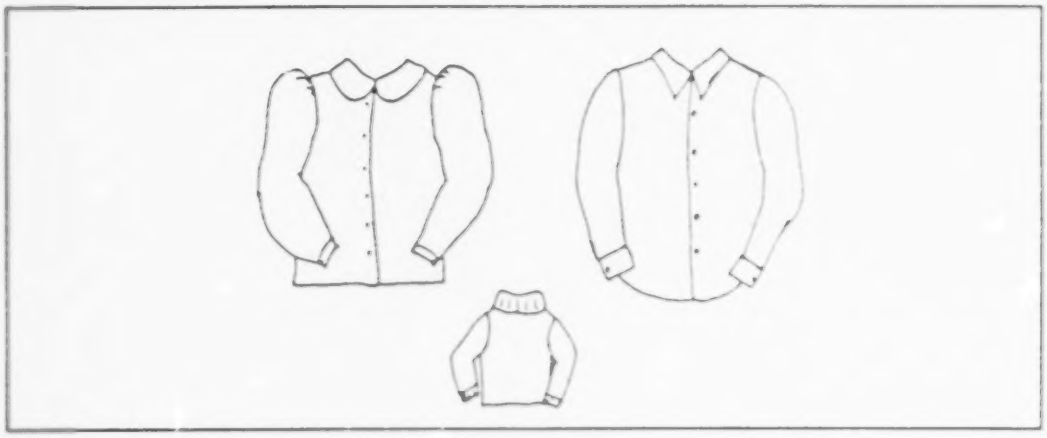
Lea el (los) libro(s) de colorear a menudo con el niño. Esto será importante para él, porque él los hizo y debe ser capaz de recordar los colores y los objetos de memoria cuando los mire. Se pueden hacer otros folletos para que el niño disfrute de ellos. Puede ser un folleto de formas, un folleto especial para colorear, un folleto de muebles, un folleto de juguetes o un folleto de hojas. Los cuadros para estos folletos sugeridos pueden ser dibujados por el niño, o bien se puede cortar fotografías de revistas viejas y pegarlas a las páginas de un folleto.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad de escuchar y seguir las indicaciones
* Un conocimiento mayor de los colores fundamentales
* La habilidad de identificar objetos por pistas de colores (lo que él dibujó)
* La confianza
* El sentido de propiedad (su folleto)
* La coordinación entre el ojo y la mano

Edad 2 - Semana 46

Las Pertenencias



Reúna una camisa o blusa de cada miembro de la familia. Si el niño no tiene hermanos, hermanas u otros parientes que vivan en la misma casa, escoja piezas de ropa adicionales de los miembros que vivan en la casa. Trate de escoger algunas que tengan colores o diseños que puedan agregar interés. Muéstrele al niño cada camisa o blusa y dígale a quién pertenece. Por ejemplo: "Esta es la camisa azul de papá. Esta es la blusa verde de mamá".

Una vez que los objetos hayan sido identificados, tome uno de ellos y pregúntele al niño de quién es la camisa o la blusa. Si el niño tiene dificultad para identificar la pieza de ropa con la persona, use una foto de esa persona para ayudar al niño. Cuando todas las piezas de ropa hayan sido identificadas correctamente, repita la actividad para que el niño se sienta confiado y seguro.

En otra ocasión, consiga un zapato que pertenezca a cada miembro de la familia y vea si el niño puede identificar al nombre de la persona con el zapato correcto.

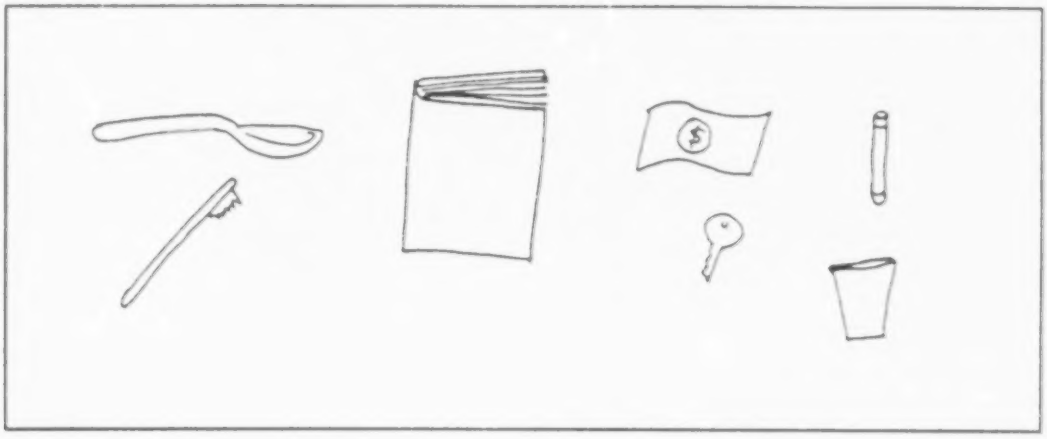
Como extensión adicional de esta actividad, pregúntele al niño dónde se sienta cada miembro de la familia a la mesa a la hora de comer. Pregúntele al niño dónde duerme cada miembro de la familia. Pídale al niño que nombre un alimento favorito de cada persona. El niño puede mencionar algo especial que él haya observado sobre algún miembro de la familia. Aliente y reconozca cualquier aporte que el niño pueda desear hacer. Esto ayuda a establecer una buena imagen de sí mismo y una sensación de seguridad, que son muy importantes para un niño.

Esta actividad desarrolla:

- El conocimiento adicional de los rasgos de los miembros de la familia
- La habilidad para identificar por asociación
- El enriquecimiento del lenguaje
- Las habilidades auditivas
- La confianza

Edad 2 - Semana 47

¿Cuál es su Uso?



Reúna varios objetos caseros. Algunos ejemplos de los objetos a usar son: Una cuchara, un libro, un zapato, una taza, un cepillo de dientes, una toalla, dinero, una llave y un creyón. Hable sobre cada objeto tanto como Ud. crea que sea necesario antes de presentar cada objeto, uno a la vez, al niño. Escoja uno de los objetos y pídale al niño que le diga su nombre. Después pídale al niño que le diga para qué se usa. Continúe de este modo hasta que el niño pueda nombrar cada objeto y decirle a Ud. para qué se usa. Ayude al niño siempre que Ud. crea que sea necesario.

Esta actividad puede repetirse en distintas ocasiones durante un espacio de tiempo prolongado. Escoja distintos objetos cada vez si Ud. cree que el niño está seguro de los objetos que se usaron antes. Si Ud. cree que el niño necesita una aclaración adicional sobre cualquier objeto, trátelo otra vez para enriquecer el conocimiento y el desarrollo del lenguaje del niño.

Esta actividad desarrolla:

* El enriquecimiento del lenguaje
* El razonamiento y las habilidades de asociación
* El conocimiento adicional de que los objetos tienen un propósito
* Las habilidades de observación
* La confianza

Edad 2 - Semana 48

El Alimento, los Ordinales y el Comer

Use los siguientes alimentos que se recomiendan para ayudarle a decidir los alimentos a emplear para esta actividad. Su selección debe comprender una carne, una fruta y un vegetal. Los materiales de alimentos deben ser preparados del siguiente modo: Corte un pedazo de carne, tal como un "perro caliente", en pedazos del tamaño que se pueda llevar a la boca. Cuente tres pedazos del "perro caliente". Cuente tres pedazos de un vegetal, como las habichuelas verdes. Corte un pedazo de fruta o use ciruelas pasas. Cuente tres pedazos de ese alimento. Los niños disfrutan de palpar y contar los cubitos de gelatina, lo cual es un modo fácil de que un niño coma gelatina. Esto puede usarse en lugar de la fruta. Arregle los tres alimentos que haya escogido en tres hileras, de arriba hacia abajo. Debe haber tres hileras a través y tres de arriba hacia abajo, con una hilera de pedazos de carne, una hilera de vegetales y una hilera de frutas. Cuente los pedazos de cada hilera de alimentos, de modo que el niño comprenda que hay tres pedazos de cada clase de alimento y tres hileras.

Anime al niño a comer un pedazo de carne "primero", un pedazo de vegetal "segundo" y un pedazo de fruta "tercero". Mientras el niño esté comiendo los alimentos, continúe ofreciendo la carne "primero", el vegetal "segundo" y la fruta "tercera", hasta que el niño haya comido todos los tres pedazos de los alimentos. Use las palabras "primero", "segundo" y "tercero" para que el niño entienda el orden de estos tres conceptos.

Esta actividad puede hacerse para que los alimentos sean más interesantes a la hora de comer. Los alimentos deben ser variados, y se deben preesentar otros nuevos. Identifíquele los alimentos al niño para que él pueda recordar sus nombres. A la hora de comer, en vez de alinear los alimentos en hileras, recomiende que el niño coma una cucharada de carne "primero", un vegetal en "segundo" lugar y la fruta en "tercer" lugar. El puede continuar de este modo hasta que se haya comido todo su alimento.

Como extensión de esta actividad, debe hacerle conocer al niño que sus cumpleaños "primero" y "segundo" ya se han experimentado. El "tercer" cumpleaños se aproxima. El tendrá para entonces tres años de edad. Explique esto al niño levantando un dedo y diciendo: "Primero". Haga lo mismo con los otros dos dedos, diciendo: "Segundo" y "tercero", para indicar los respectivos cumpleaños.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de "primero", "segundo" y "tercero"
* Un mayor conocimiento de su edad y su cumpleaños
* El escuchar y seguir las instrucciones
* El enriquecimiento del vocabulario (los nombres de los alimentos)

Edad 2 - Semana 49

Empujando los Pies

Determine una zona interior que sea segura para que el niño mueva una pelota de calcetín o de esponja. Si esto no es posible, salga de la casa para hacer esta actividad. Ponga algunos límites para que el niño los use cuando empuje la pelota. Si la actividad es dentro, el niño puede empujar la pelota hacia un mueble determinado. Si la actividad es fuera, se puede empujar hacia un árbol o poste especificado.

Dígale al niño que use sólo un pie para empujar la pelota hacia la zona designada. Debe instruírsele de que no patee la pelota con demasiada fuerza, sino que controle la pelota empujándola suavemente con su pie, a fin de que la pelota pueda ser empujada hacia la zona escogida.

Debe precaverse al niño de que la pelota no debe patearse al azar. Debe empujarse con el pie, con empujones cortos controlados. Si el niño patea la pelota, deténgase y repita las instrucciones.

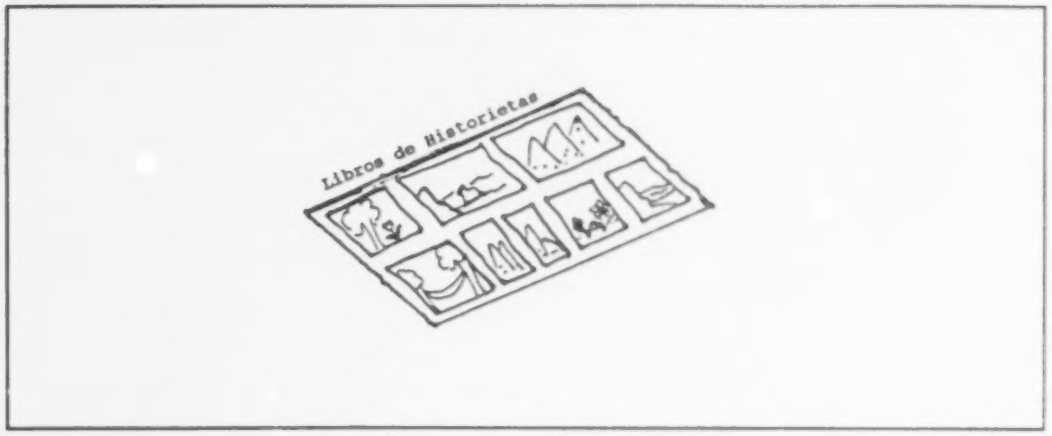
Cuando el niño haya desarrollado alguna coordinación, cuente las veces que empuja la pelota hasta llegar al lugar designado. Repita esta actividad varias veces y cambie el límite escogido para agregar interés a la actividad.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y el pie (la diferencia entre patear y empujar)
* El conocimiento adicional de un límite para llegar a una meta
* El escuchar (el conteo de los empujones dados con el pie)

Edad 2 - Semana 50

Diversión con la Secuencia



Escoja una tira cómica en colores que Ud. crea que el niño disfrutará, tal como "Nancy" o "Peanuts". Léale la tira cómica a su niño y explíquele el sentido del humor y la secuencia de los acontecimientos de la tira cómica que haya escogido. Repase la secuencia con el niño para determinar si él comprende lo que ocurrió "primero", en "segundo" término y en "tercer" lugar.

Recorte las secciones de la tira cómica por separado. Mezcle los pedazos y dígale al niño que coloque los cuadros de la tira cómica en el orden correcto. El niño puede disfrutar de esta actividad lo suficiente como para querer repetir la actividad varias veces.

Aliente al niño para repetirle el relato a Ud. y ayúdele siempre que sea necesario, permitiéndole decir y embellecer el relato si lo desea.

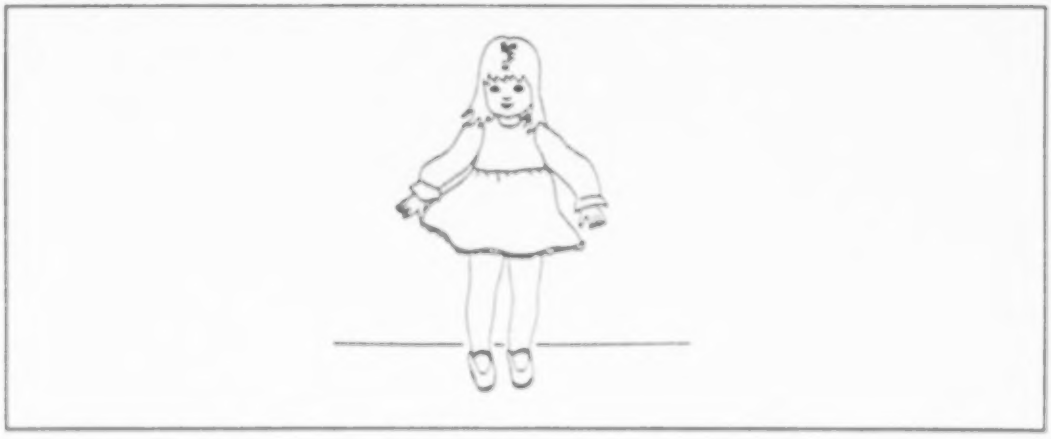
Permita que el niño escoja otras tiras cómicas. Asegúrese de revisar el relato y la secuencia varias veces. Esto enriquecerá las experiencias del niño con la secuencia de un relato y le motivará a sentirse confiado para repetir el relato de la tira cómica a otros miembros de la familia.

Esta actividad desarrolla:

* El recordar de memoria un relato breve en secuencia
* El enriquecimiento del lenguaje
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La confianza
* El interés por las tiras cómicas

Edad 2 - Semana 51

Caminando de Puntillas



Muestre al niño el modo de caminar de puntillas o cante lo siguiente:

"Aquí vamos caminando de puntillas, vamos caminando hacia allá y hacia acá, caminamos de puntillas por toda la casa, caminamos de puntillas como un ratón".

Use un tambor o una lata vacía de café con una tapa plástica y lleve el ritmo del canto. Anime al niño a caminar de puntillas silenciosamente por la casa. Observe y asegúrese de que el niño camine sobre las puntas de los pies, no sobre los costados de sus pies. Cuando Ud. diga la palabra "ratón", dígale al niño que vaya a esconderse como un ratón se esconde del gato. Sugiérale al niño que se esconda detrás de un mueble o algo parecido.

Para encontrar al niño, diga: "Ratón, ¿dónde estás?" El niño debería contestar diciendo: "Silencio, estoy aquí". Para agregar interés, pretenda buscar al "ratón" silencioso. A medida que trata de "cazar" al "ratón" escondido, hable de lo silencioso que tiene que estar un ratón para que el gato no lo atrape. Cuando Ud. encuentre al "ratón", dígale al niño cuán silencioso él estuvo, porque Ud. tuvo dificultad para encontrarlo.

Anime al niño para que vuelva a caminar de puntillas. Observe para ver si el niño está haciéndolo correctamente. Ayude al niño si es necesario, porque algunos niños tienen dificultad para equilibrarse sobre las puntas de los pies. El niño puede necesitar la práctica de caminar sobre las puntas de sus pies para desarrollar buenas habilidades de equilibrio. El repetir esta actividad motivará al niño a practicar su equilibrio.

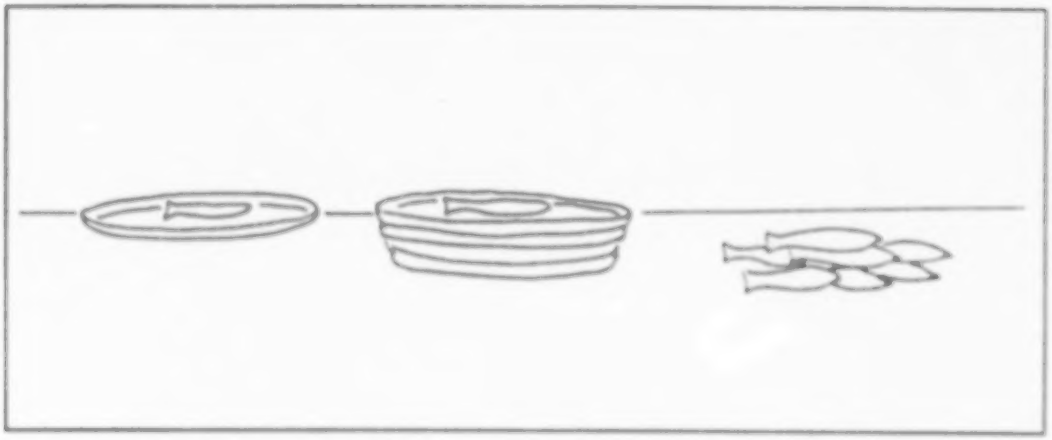
Esta actividad desarrolla:

* El escuchar y seguir las instrucciones
* El conocimiento del ritmo del toque de tambor
* La confianza
* La habilidad para guardar el equilibrio y caminar de puntillas

BEST COPY AVAILABLE

Edad 2 - Semana 52

Piezas de Colores



Use un pedazo de papel de construcción rojo, azul y amarillo y recorte cinco formas de peces de cada pedazo de papel, haciendo un total de 15 peces. Pegue un pez de cada color en un plato de papel distinto.

Mezcle los demás peces de colores y póngalos individualmente sobre una superficie lisa, preferiblemente el piso. Indíquele al niño que ponga todos los peces rojos en el plato rojo, todos los peces azules en el plato azul y todos los peces amarillos en el plato amarillo.

Repita esta actividad varias veces y elogie al niño por atrapar a tantos peces. Cuente los cuatro peces del plato rojo, los cuatro peces del plato azul y los cuatro peces del plato amarillo. No cuente los peces que están pegados a los platos, a menos que el niño lo mencione. Si lo hace, dígale que un pez más cuatro es lo mismo que cinco. Ahora sería una buena oportunidad para asegurarse de que el niño conoce los tres colores primarios, rojo, azul y amarillo.

Esta actividad desarrolla:

* El mayor conocimiento del rojo, el azul y el amarillo
* La habilidad para reconocer e identificar a los peces coloreados
* La habilidad para seguir instrucciones
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El mayor conocimiento de que cuatro más uno suman cinco

Parte IV

(De Tres a Cuatro Años)

Introducción

A la edad de tres años, la niña está más centrada en ella misma. Se esfuerza por complacer a los adultos y muestra señales de una mayor independencia. Su vocabulario ha aumentado y está muy interesada por las palabras. Ella comprende las explicaciones sencillas y es capaz de razonar las ideas exactamente.

Ella puede mostrar un interés mayor por las actividades motoras finas, puesto que tiene mejor coordinación muscular. Sin embargo, las actividades con los músculos grandes agotarán la mayor parte de su energía, a medida que se dedique a correr, saltar, pedalear, brincar, deslizarse, tirar objetos, agarrar una pelota y galopar más activamente.

Los relatos, los versos, las canciones, las dramatizaciones y la música son en gran medida una parte de su mundo. Todavía disfruta de las fantasías y puede hasta desarrollar amistad con una compañera de juegos imaginaria, aún cuando sea capaz de jugar durante espacios de tiempo cortos con otra niña.

Los juegos sencillos de comparar y adivinar son desafiadores para ella. Ella comprende los conceptos numéricos de dos y tres y puede que hasta sea capaz de contar más allá. Esta es una edad de mucha curiosidad, en la cual la niña hace muchas preguntas mientras experimenta y se relaciona con su ambiente.

Nota: La autora y el editor no son responsables por ninguna lesión o muerte sufridas debido al uso incorrecto de los materiales y las instrucciones recomendados. Como sucede con todas las actividades relacionadas con los niños, deben escogerse los materiales con atención cuidadosa para la seguridad del (de la) niño(a); la supervisión de los adultos es indispensable.

Edad 3 - Semana 1

El Rebote de la Pelota

Escoja una pelota que rebote bien y pueda ser agarrada fácilmente por las manos de la niña. No obstante, si la pelota es demasiado pequeña, será más difícil que la niña la agarre. Se recomienda una pelota con un diámetro aproximado de ocho a diez pulgadas.

Muéstrele a la niña el modo de dejar caer la pelota de las manos y de agarrarla cuando rebote. Debe hacerse énfasis en observar la pelota mientras baja y vuelve a subir, para que la niña pueda anticipar la posición de la pelota a fin de poder agarrarla (cogerla) en el momento preciso. Explique a la niña que cuando se deja caer la pelota y vuelve a subir, eso es lo que significa "rebotar". Haga esto varias veces mientras le dice a la niña: "Abajo y arriba".

Permita que la niña sujete la pelota, la deje caer, la vea rebotar y trate de agarrarla. Póngase detrás de la niña si es necesario y ayúdele a dejar caer la pelota. Ayúdele a determinar cuándo debe agarrar la pelota. Es difícil para algunos niños el coordinar los ojos y las manos en el momento correcto. Repita esta actividad para que la niña desarrolle habilidad para hacer rebotar la pelota y agarrarla.

Anime a la niña a que agarre la pelota con las manos sin tocar el cuerpo. Si la niña usa su cuerpo para ayudar a agarrar la pelota, evite la corrección negativa. Sencillamente muéstrele a la niña que debe tratar de agarrar la pelota sin tocar su cuerpo. Si ella continúa usando su cuerpo para ayudar a agarrar la pelota, pase por alto este estilo incorrecto hasta que la niña desarrolle más habilidad para anticipar la oportunidad de agarrar la pelota que rebota.

En otra ocasión, cuente cuántas veces la niña puede rebotar y agarrar la pelota sin fallar. Esto ayudará a la niña a estar al tanto de su adelanto y al mismo tiempo enriquecerá su comprensión del conteo de la secuencia.

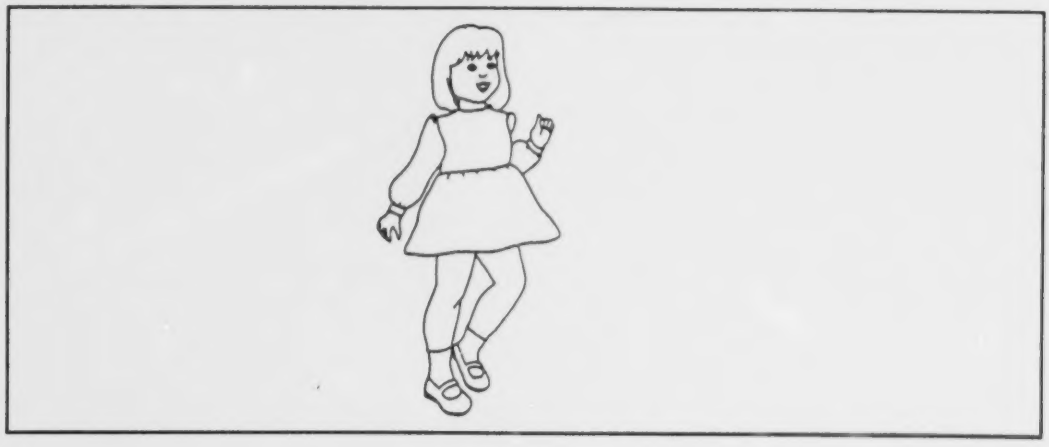
Para hacer que el rebote de la pelota sea más divertido aún, la niña puede disfrutar de tirar la pelota contra una pared interior designada, el costado de un edificio por fuera o una red que se la devuelva, a fin de observar la pelota cuando rebote en el piso o en la tierra antes de agarrarla. Esto servirá para que la niña mejore su habilidad para agarrar la pelota. Ella puede también desarrollar habilidades numéricas al contar cada vez que tire la pelota contra una pared y la agarre.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La habilidad para tirar y coger una pelota
* El conocimiento adicional de "arriba" y "abajo"
* El aumento del tacto (la sensación de coger una pelota)
* El mayor conocimiento de contar en secuencia
* La confianza

Edad 3 - Semana 2

Diversión con Saltos Tempranos



Salte alrededor de un aposento tan lentamente como pueda, para mostrar a la niña el modo de saltar. Dígale a la niña que Ud. está saltando y que le gustaría que ella aprendiera a hacerlo. Salte muy lentamente y díga: "Un paso, salta". Cambie al otro pie y diga: "Un paso, salta" otra vez. Anime a la niña a observar y tratar de saltar mientras Ud. continúa saltando muy lentamente. Después muestre a la niña cuán divertido es saltar con rapidez.

Sujete la mano de la niña y aliéntela a comenzar con el mismo pie suyo. Continúe diciendo: "Un paso, salta, un paso, salta", a medida que trate de saltar con la niña. La niña puede "darse cuenta" enseguida o puede sentirse extrañada y renuente a probar. Si la niña parece tener demasiada dificultad, deténgase y pruebe de nuevo en otra ocasión. Dígale a la niña que Ud. practicará "un paso, salta" más tarde.

Trate de interesar a la niña dando palmadas mientras dice: "Un paso, salta"; realmente, esto puede ser un conteo rápido de 1-2. La niña puede reaccionar o perder el interés. Sin que importe el resultado, trate de practicar a menudo, pero hágalo solamente cuando la niña esté dispuesta a reaccionar. El decir "un paso, salta" a distintas horas durante los días y las semanas, ayudará a establecer una pauta rítmica con la niña y con el tiempo ese ritmo se trasladará a sus pies. ¡Continúe probando!

Si Ud. ha tenido poco éxito con la actividad de saltar, anime a la niña a trotar como un caballito. Esta actividad se hace con pasos cortos rápidos. Los pies se adelantarán a poca distancia hacia delante con los pasos cortos y rápidos cuando la niña trote. No obstante, se puede motivar a la niña para trotar hasta un límite designado mientras Ud. canta el estribillo siguiente: "Trota, trota, trota. Trota, caballito". Continúe repitiendo esto y pronto la niña repetirá el estribillo también.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación motora gruesa (de la pierna y el pie)
* Un sentido del ritmo al saltar y trotar
* Las habilidades de escuchar y observar
* La coordinación de dar palmadas rítmicamente
* La confianza

Edad 3 - Semana 3

Martillar, Martillar, Martillar

Un martillito será ideal para que la niña lo use con esta actividad. Sin embargo, si Ud. no tiene un martillito, el martillo de papá servirá. Debe hacerse énfasis sobre el cuidado extremado al usar el martillo grande. Ud. necesitará probablemente ayudar a la niña a sujetarlo o recomendarle que use ambas manos para sujetarlo ella.

Reúna varios clavos con cabezas grandes y madera suave de desecho que sea adecuada para que la niña la use para clavar los clavos. Encamine cinco clavos ligeramente dentro de la madera, dejando varias pulgadas entre un clavo y otro.

Cuente los clavos con la niña para que ella entienda que hay cinco clavos presentes. Muéstrele el modo de sujetar y usar un martillo. Dígale a la niña que clave uno de los clavos completamente dentro de la madera. Ayúdela si es necesario. La niña insistirá probablemente en hacer esto independientemente. En ese caso, permítale que clave los clavos restantes dentro de la madera. Esto exigirá mucha supervisión, pero la niña disfrutará completamente de la experiencia.

Cuando los cinco clavos hayan sido clavadas en la madera, encamine otros cinco clavos más ligeramente en la madera para la niña. Si Ud. cree que la niña ya sabe lo suficiente, permítale que trate de empezar a encaminar los clavos dentro de la madera. Ud. necesitará indudablemente ayudarla. Cuente los cinco clavos nuevamente con la niña de modo que ella comprenda el concepto de "cinco".

Después de mucha práctica con el martillo, se puede enseñar a la niña el modo de unir dos pedazos de madera con un clavo. Esta actividad de clavar puede repetirse muchas veces. Puede que la niña disfrute sólo de clavar clavos en la madera, o bien puede estar lo suficientemente motivada como para querer hacer un juguete sencillo, tal como un bote.

Como extensión de esta actividad, la niña puede disfrutar de este juego de acción para los dedos:

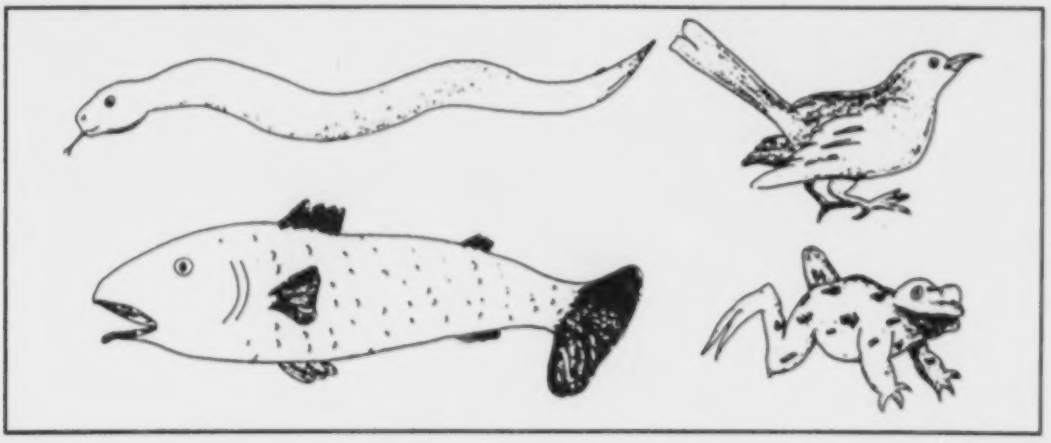
"Juanito trabaja con un martillo, un martillo, un martillo (golpee suavemente el puño izquierdo sobre el muslo izquierdo)
"Juanito trabaja con un martillo y después con dos (golpee con los puños izquierdo y derecho sobre los muslos izquierdo y derecho)
Juanito trabaja con dos martillos, dos martillos, dos martillos.
Juanito trabaja con dos martillos y después trabaja con tres (continúe golpeando con los puños y empiece a golpear el piso con el pie izquierdo)
Juanito trabaja con tres martillos, tres martillos, tres martillos. (continúe moviendo los puños y el pie izquierdo y empiece a mover el pie derecho cuando se diga la palabra `cuatro')
Juanito trabaja con tres martillos y después trabaja con cuatro.
Juanito trabaja con cuatro martillos y después trabaja con cinco (en este punto golpee con los puños, con los pies y mueva la cabeza)
Juanito trabaja con cinco martillos, cinco martillos, cinco martillos.
Juanito trabaja con cinco martillos y después se va a descansar".

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación del ojo con la mano y la habilidad de clavar
* La confianza e independencia
* Un conocimiento mayor de contar y el concepto de "cinco"

Edad 3 - Semana 4

Movimientos de los Animales



Muestre a la niña una figura de una serpiente y hágale conocer que una serpiente no tiene brazos ni piernas. Dígale a la niña que una serpiente debe retorcer su cuerpo para arrastrarse hacia delante. Ella debe saber también que una serpiente tiene escamas secas en la piel y se despoja de ella mientras crece. La serpiente tiene dos ojos pero no tiene orejas exteriores. Escucha o siente las vibraciones del sonido a través de su cuerpo. Esto le ayuda a sentir cuando hay otros animales cerca. Dígale a la niña que las serpientes no necesitan comer muy a menudo. Si desea, puede decirle a la niña lo que come la serpiente. Anime a la niña a retorcerse (gatear) como una serpiente, acostándose sobre el estómago y retorciendo los músculos de su cuerpo para adelantar. Establezca un destino para que la niña gatee hacia el mismo. (Si Ud. desea, puede informar a la niña sobre las serpientes venenosas y las que no lo son.)

En otra ocasión, háblele a la niña sobre una rana. Muéstrele una figura de una rana y señale las siguientes características de una rana: La rana tiene cuatro patas, dos ojos, una piel suave, una lengua fija a la parte delantera de su boca para que pueda lanzarla hacia afuera y atrapar a los insectos que come. La niña estará interesada probablemente por saber que la rana no tiene orejas exteriores (que sobresalgan hacia fuera). La rana se mueve hacia delante saltando y brincando. Invite a la niña a pretender que es una rana y a saltar alrededor. Coloque una almohadita en el piso y dígale a la niña que pretenda otra vez ser una rana y salte por encima de la almohada. La niña puede también disfrutar de saltar y brincar en un lugar específico.

Después, muéstrele a la niña una figura de un pájaro y pregúntele de qué modo un pájaro es diferente que una serpiente. Después pregúntele a la niña de qué modo un pájaro es distinto que una rana. Infórmele a la niña sobre las características siguientes de un pájaro: Tiene dos patas, dos alas, dos ojos, dos orejas y su cuerpo está cubierto de plumas, exceptuando las patas. Las patas están cubiertas de piel que se parece a las escamas secas. Los pájaros comen principalmente insectos, gusanos y semillitas de plantas. Sus bocas (picos) están hechos especialmente para ayudarles a conseguir su alimento. Ellos vuelan o saltan para adelantar. La niña puede observar que la rana y el pájaro tienen garras que les ayudan a sujetar (agarrarse a) algo

BEST COPY AVAILABLE

pequeño. Esto les ayuda a evitar caerse. La niña puede observar esto mirando a un pájaro que esté en un árbol. Invite a la niña a que pretenda volar como un pájaro.

La niña puede disfrutar del verso siguiente:

"Una vez ví a un pajarito que venía saltando, saltando, saltando.
De modo que le dije: `¿Pajarito, quieres pararte, pararte, pararte?'
Y me dirigía a la ventana para decirle: `¿Cómo estás?'
Cuando levantó su colita y se alejó volando".

Después, la niña puede disfrutar al enterarse de algunas cosas sobre un pez. Dígale a la niña que un pez no tiene brazos ni piernas, sino que se mueve en el agua moviendo su cuerpo y sus aletas. Muéstrele a la niña una figura de un pez para que ella comprenda. La niña disfrutará también al saber que un pez tiene escamas que están cubiertas de limo, lo cual hace que el pez sea muy resbaladizo. Esto le ayuda a moverse fácilmente a través del agua. La niña debe saber también que un pez no puede vivir fuera del agua, porque no respira como lo hacemos nosotros. Tendría dificultad para conseguir aire. Muéstrele a la niña las ranuras de las agallas del pez y también las agallas. A la niña le gustará saber que el pez absorbe agua hacia dentro de su boca para obtener aire (oxígeno) y el agua vuelve a salir a través de las ranuras de las agallas. Invite a la niña para que pretenda ser un pez poniendo las manos juntas y moviéndolas para parecerse a un pez que nada.

Como extensión de esta actividad, la niña disfrutará de ir al zoológico donde pueda observar a los animales y posiblemente relacionar algunos de los datos que ha aprendido sobre la serpiente, la rana, el pez y el pájaro. La niña puede igualmente disfrutar de un pez dorado que sea suyo. Ella podría observar y aprender más sobre un pez. También podría aprender responsabilidad al alimentar al pez y ayudarle a Ud. a cambiar el agua y limpiar la pecera.

Estos hechos sobre los animales desarrollan:

* El conocimiento de las distintas clases de animales
* El conocimiento del modo de moverse de los diversos animales
* El enriquecimiento del lenguaje a través de escuchar
* Un sentido de observación más agudo
* Una apreciación de los animales
* La dramatización

Edad 3 - Semana 5

Comparación de Fotografías

Consiga dos revistas o catálogos idénticos que tengan fotos que sean de interés para su niña. Escoja cinco fotos grandes en colores de cada uno de las dos revistas o catálogos. Pegue cada una de las diez fotos a un pedazo de papel de construcción o de cartón. El tamaño del papel de respaldo no tiene que ser uniforme. Varios tamaños agregarán interés a esta actividad.

Muestre a la niña los juegos de fotos semejantes. Dígale que hay dos cuadros de cada una que son iguales. Hable de cada juego de fotos para que la niña pueda usar pistas de las fotos o de lo que escuche para ayudarse con esta actividad.

Ponga las fotos boca arriba en el piso o la mesa y pídale a la niña que encuentre cualesquiera dos que sean iguales. Si la niña tiene dificultad, tome una foto y pida a la niña que halle una que sea igual a la que Ud. esté sujetando. Puede ayudar a la niña dándole pistas tales como: "Está en esta zona", mientras señala a la zona donde está la foto igual. Ayude a la niña de cualquier modo para que tenga éxito al comparar las fotos. Recalque la palabra "igual" de modo que ella comprenda el concepto de que "igual" significa "lo mismo". Si Ud. cree que esta última es más significativa para la niña, entonces úsela.

Para hacer el juego de otro modo, ponga cinco fotos distintas en el piso o la mesa, boca arriba, y ponga las cinco fotos iguales en una pila. Anime a la niña a tomar una de la pila y hallar la foto que sea "igual". Muestre a la niña el modo de organizar las fotos que hayan sido igualadas. Dígale que las ponga en una pila, una bolsa o una caja, para que estén separadas de las que no han sido igualadas. Permita que la niña iguale las fotos de modo independiente hasta que todas estén igualadas. Sugiérale que las iguale de nuevo del mismo modo. Probablemente sea necesario que Ud. clasifique las fotos y las coloque adecuadamente para el próximo juego.

El juego de la "concentración" puede usarse para hacer otro reto a la niña. Para hacer este juego, todas las fotos se ponen boca abajo. Cada jugador da vuelta a dos fotos en busca de dos que sean iguales. Si las dos fotos que fueron volteadas no son iguales, diga: "No son iguales". Las fotos deben ser volteadas otra vez entonces. Debe decirse a la niña que trate de recordar cuáles fotos eran y su situación en el piso o en la mesa. Continúe haciendo este juego hasta que todas las fotos hayan sido emparejadas. Si la niña muestra señales de perder el interés, ponga todas las tarjetas boca arriba y sugiera que ella le ayude a Ud. a igualar las fotos, para que Ud. pueda guardarlas. Evite mostrar señales de desilusión.

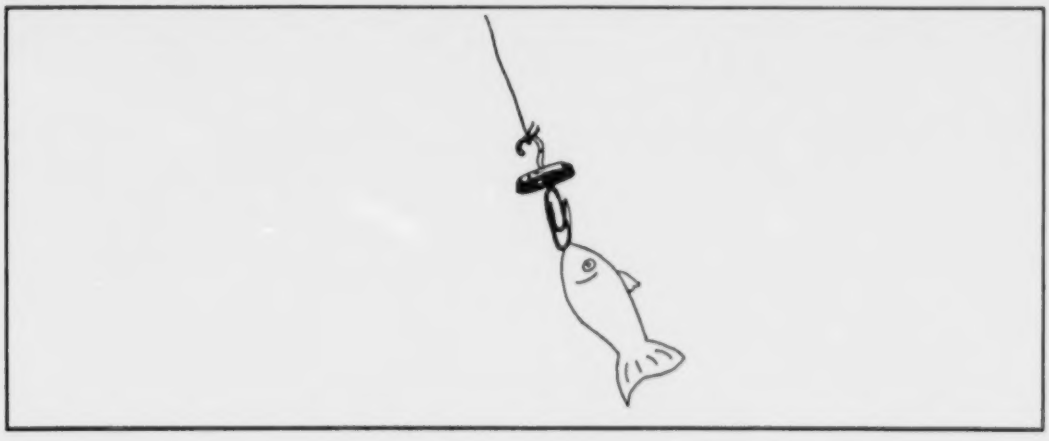
Las fotos duplicadas, las tarjetas postales, las impresiones de obras de arte, un juego de tarjetas de "La Solterona" y las barajas normales de jugar pueden usarse para esta actividad, a fin de desarrollar el concepto "igual" cuando la niña haya adquirido la habilidad para emparejar fotos sencillas. Si Ud. decide usar barajas normales para jugar, use sólo cinco al principio. La niña ganará confianza y entonces le pedirá a Ud. que agregue otras al juego. La niña puede hasta sugerir que se le permita hacer este juego independientemente.

Esta actividad desarrolla:

* Habilidad para observar e igualar fotografías
* Coordinación entre el ojo y la mano
* El recordar de memoria
* El conocimiento adicional de fotos que sean "iguales"
* La confianza e independencia

Edad 3 - Semana 6

Pez de Colores



Recorte dos peces de papel de construcción de cada uno de los colores siguientes: Rojo, naranja, amarillo, azul, verde, morado, carmelita y negro. El pez se puede hacer de tarjetas para índice de 3 x 5 pulgadas que hayan sido coloreadas con los colores recomendados.

Muestre a la niña un pez de cada color. Nombre cada color mientras Ud. coloca el pez al azar sobre una mesa o en el piso, delante de la niña. Dígale a la niña que pretenda que los peces están en el agua.

Aliente a la niña a tomar un pez rojo. Elogie a la niña si lo hace bien. Si la niña no conoce todavía el color rojo, muéstrele el pez rojo correcto. Continúe esta actividad hasta que todos los colores hayan sido mencionados y el pez del color correcto haya sido encontrado. Haga una nota de cualesquiera colores que la niña no conozca, para que Ud. pueda reforzar estos colores en otra ocasión con la niña. Esta actividad está diseñada para reforzar la habilidad del reconocimiento visual y el recuerdo de memoria de los nombres de los ocho colores.

Cuando la niña tenga confianza con los colores, coloque los dos peces de cada color en la mesa o en el piso. Nombre un color y pídale a la niña que halle dos peces que sean del mismo color. Elogie a la niña y anímela a poner los peces en un recipiente para representar una tina de pesquería. Continúe el juego hasta que todos los peces hayan sido "atrapados".

Esta actividad puede parecer sencilla para la niña si ella ya conoce sus colores. No obstante, las habilidades de comparación y auditivas que acompañan a esta actividad aumentarán la confianza de su niña y le darán seguridad para realizar, no sólo esta actividad, sino otras que puedan ser más retadoras.

Para un mayor interés, ponga una presilla para papeles en las agallas de cada pez. Ate un imán (de refrigerador o de la clase de gancho para tazas) a una cuerda y muestre a la niña el modo de atrapar realmente al pez con el imán. Esto requiere más coordinación (del ojo con la mano) y puede abrumar a la niña si esta actividad se presenta antes de que la niña esté segura con el reconocimiento de los colores y la identificación. Advierta a la niña que

"pesque" solamente con el imán y la cuerda. El balancear al imán en la cuerda puede resultar en un accidente.

A medida que la niña llegue a ser más competente para emparejar los colores, permítale que haga el juego independientemente. En otra ocasión, trabaje con un pequeño número de peces e instruya a la niña para atrapar cierta cantidad de peces. Cuente el número de peces que fueron atrapados y entonces pregunte a la niña cuántos quedan.

Se pueden usar etiquetas, números, letras y palabras idénticos o comparables sobre los peces en distintas oportunidades. Use solamente unos pocos peces al principio y después gradualmente vaya agregando más a medida que la niña se sienta más confiada.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad adicional de reconocer los colores
* La habilidad para emparejar los colores
* El escuchar el color nombrado para hallarlo
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La independencia y la confianza

Edad 3 - Semana 7

Subir y Bajar

Si Ud. tiene una escalera corta, póngala contra algo que sea estable y un poco más alto que el piso o la tierra. Permita que la niña suba y baje los peldaños de la escalera. Asegúrese de sujetar o apoyar la escalera para tener la certeza de que está firme y segura.

Si no tiene una escalera, permita que la niña suba y baje varios escalones. Si no tiene ninguna de las dos, apoye una tabla suave o un pedazo grande de cartón pesado de alrededor de 18 pulgadas de ancho contra un objeto para formar un plano inclinado. Sujete la tabla o el cartón con firmeza y anime a la niña a sujetarse a cada lado mientras sube. Después dígale a la niña que baje moviendo sus pies y manos hacia atrás.

Cualquiera de estos métodos que use con la niña, se le recomienda que le recalque las palabras "arriba" y "abajo" con relación a trepar. Una niña de esta edad disfrutará de las experiencias en una tabla deslizadora normal. Si Ud. vive cerca de un parque o un lugar donde haya una canal pequeña para deslizarse, lleve a su niña allí y aliéntela a subirse a la escalera y deslizarse por la canal hacia abajo. Si Ud. no tiene acceso a una canal pequeña, el cartón pesado puede apoyarse contra un objeto estacionario para formar un plano inclinado. Se puede usar una escalera pequeña para que el objeto estacionario apoye al cartón. La niña disfrutará de esta tabla deslizadora casera.

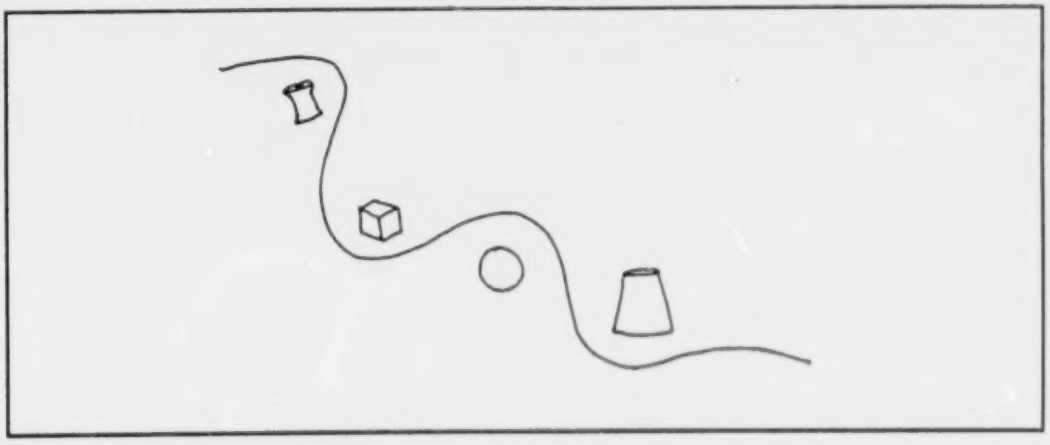
Una niña de esta edad es ágil y le gusta trepar, deslizarse, correr, saltar, brincar, saltar en un pie y experimentar con distintos modos de moverse. Ella está desarrollando las habilidades motoras gruesas para la mejor coordinación de los músculos de su cuerpo. Ud. puede pensar en otras formas de satisfacer sus intereses por estas actividades.

Esta actividad desarrolla:

* Un mayor conocimiento de los conceptos de "arriba" y "abajo"
* La coordinación entre el ojo, la mano y el pie
* La habilidad motora gruesa para trepar y deslizarse
* La confianza e independencia

Edad 3 - Semana 8

La Línea de Obstáculos



Tienda un pedazo largo de hilacha ancha de colores en el piso. La hilacha se puede extender a otro aposento si hay suficiente espacio abierto. Coloque la hilacha de modo que haga curvas a intervalos a izquierda y derecha a modo de serpiente. Ponga un objeto pequeño en cada hendidura de la curva. Estos objetos servirán para establecer límites para que la niña los rodee. (Esta es una actividad de continuación para la actividad de la edad 1, semana 6).

Muestre a la niña el modo de caminar con un pie exactamente delante del otro. Entonces dígale que empiece a caminar a un extremo de la hilacha con un pie delante del otro hasta que llegue al otro extremo de la hilacha. Dígale que los objetos se han colocado para recordarle que tenga cuidado mientras camina a lo largo de la hilacha curvada.

Para agregar interés, se puede colocar un juguete o un animal de peluche al final de la hilacha. Debe indicársele a la niña que lo recoja cuando llegue al final de la hilacha y lo traiga de regreso a donde está Ud.

En otra ocasión, se pueden colocar pedazos de papel de distintos colores al final de la hilacha. Debe decírsele a la niña que recoja un pedazo del color que se especifique y lo traiga de regreso. Esta actividad comprende el escuchar y relacionarse con el color que hay que recoger. Si la niña está teniendo aún dificultades con los colores, asegúrese de identificar al color recogiéndolo e igualándolo con otra cosa que sea de ese color. Si la niña conoce solamente unos pocos colores, entonces haga este juego usando sólo tres colores. Si la niña conoce todos los colores, se puede presentarle colores al pastel, tales como rosado, lavanda, lima, beige y gris, para agregar más interés para la niña.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y el pie
* La habilidad para el equilibrio
* La habilidad de seguir instrucciones
* Un mayor conocimiento de los colores
* La habilidad de observar
* La confianza

Edad 3 - Semana 9

El Día y la Noche

Un globo redondo sería ideal para usarlo en esta actividad, pero si Ud. no tiene uno, una pelota redonda servirá. Baje los visillos y cierre las cortinas para obscurecer un aposento. Lleve a la niña a ese aposento y dígale que Ud. ha obscurecido el aposento para pretender que es de noche. Encienda una linterna de modo que la luz se refleje en el globo o en la pelota. Haga que la niña esté al tanto de la luz que se refleja en el globo o la pelota. Dígale a la niña que la luz de la linterna es como la luz que viene del sol. Dígale también que el globo y la pelota son redondos, igual que la tierra en que vivimos. Cuando el sol brilla sobre la tierra, es de día. Cuando el sol no brilla sobre algunas partes de la tierra, es de noche. Muestre a la niña el lado obscuro del globo o de la pelota, donde la luz de la linterna no brilla, para que ella comprenda algo de lo que Ud. le ha dicho.

Tome un pedazo de precinta de recubrir o corte un pedazo de papel con la forma de una casa y péguelo sobre el globo o la pelota. Dígale a la niña que pretenda que su casa está allí, en la tierra, donde está pegada la precinta o el papel. Encienda la linterna y dígale a la niña que se imagine que es de día en este lado de la tierra donde está su casa. Anime a la niña a sujetar la linterna y observar mientras Ud. le da vuelta lentamente al globo o a la pelota de izquierda a derecha. Señálele a la niña que la parte de la tierra en que es de día es donde ella vive, y que en la otra parte de la tierra es de noche. Repita esta actividad para que la niña esté consciente de que es de día cuando el sol brilla sobre una parte de la tierra, y de noche cuando el sol no puede brillar hasta que la tierra dé vuelta para enfrentársele. La niña debe darse cuenta entonces de que su "casa" cambia de posición con relación al sol.

Cuando sea de noche, háblele otra vez a la niña sobre el por qué está obscuro afuera. Pregunte a la niña dónde está el sol. Si ella no sabe, dígale sencillamente que el sol está brillando sobre el otro lado de la tierra.

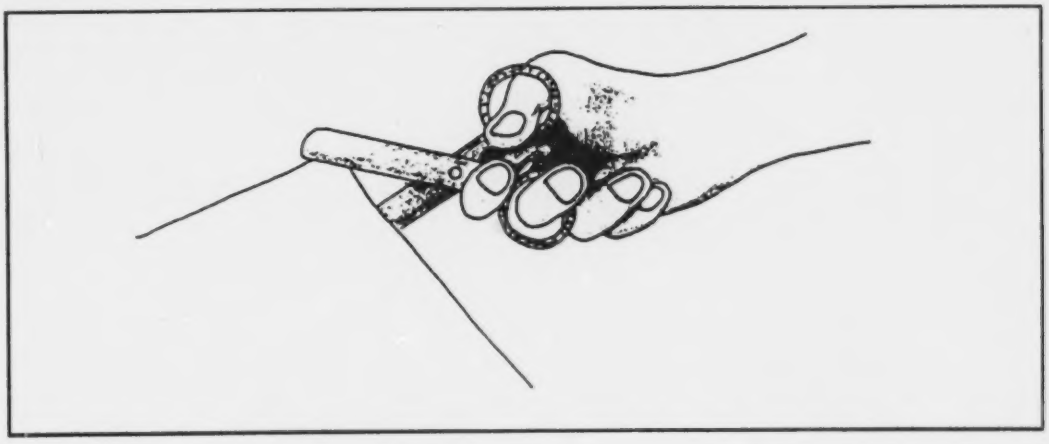
En varias ocasiones, continúe hablando sobre el día y la noche y permita que la niña imagine ser la tierra. Sujete la linterna y dígale a la niña que se dé vuelta lentamente mientras Ud. mantiene la luz en una posición. Mediante esta experiencia, la niña debería darse cuenta de que la luz de la linterna sólo puede brillar sobre un lado de ella a una vez. Por lo tanto, el concepto de la causa del día y de la noche debe ser bastante bien entendido por la niña.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del día y de la noche
* El conocimiento de que la tierra es redonda y da vueltas
* El conocimiento de que el sol nos da luz y calor
* El desempeño de papeles
* El conocimiento de la luz reflejada
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 3 - Semana 10

Las Tijeras



Las tijeras pueden ser divertidas, pero se necesita usarlas con cuidado. Compre unas tijeras que hayan sido recomendadas para niños y asegúrese de que tengan extremos sin puntas afiladas.

Muestre a la niña el modo de sujetar las tijeras. El pulgar debe colocarse en el agujero superior y el dedo medio en el agujero inferior. El índice debe descansar inmediatamente debajo del borde del agujero interior y proporcionar apoyo para las tijeras. Los dedos anular y meñique no tienen funciones verdaderas al cortar.

Recuerde a la niña que el pulgar debe estar siempre "arriba", es decir, en el agujero superior de las tijeras. Muchos niños tratan de cortar al revés o de lado. Algunos niños ponen el índice en el agujero inferior junto con el dedo medio. Si es posible, trate de evitar esto. No obstante, si la niña corta satisfactoriamente con ambos dedos en el agujero inferior, evite el rectificarla hasta que ella esté más segura en el corte.

Use un marcador de fieltro ancho y trace una línea desde la parte superior hasta la parte inferior de una media página de papel para escribir a máquina u otro semejante. Instruya a la niña que corte junto a la línea. Si la niña trabaja con la derecha, la línea ancha debe estar a la izquierda de la niña. Si la niña es zurda, la línea ancha debe estar a la derecha de la niña. Hay tijeras disponibles para personas zurdas y también hay tijeras especiales con extremos sin filos que pueden usarse tanto para cortar con la izquierda como con la derecha.

Mientras la niña corta el papel, asegúrese de que las tijeras estén perpendiculares al papel. Cada "mordida" al papel debe hacerse con el centro de las hojas de la tijera, no en los extremos sin filo. La niña necesitará de mucha orientación y paciencia para aprender a coordinar las tijeras. No es aconsejable dejar a una niña de esta edad sola con las tijeras. Esto evitará daños para las cortinas, los muebles, las ropas y el cabello. Los niños disfrutan de "cortar" y pueden cortar cualquier cosa que esté a la vista.

BEST COPY AVAILABLE

Continúe trazando líneas para que la niña practique su corte. Pronto la niña desarrollará suficiente habilidad como para recortar una foto de una revista vieja. Con más práctica, la niña será capaz de recortar alrededor de curvas y en las esquinas. Será más fácil para la niña el manipular el papel y las tijeras si Ud. arranca la página de la revista antes de que la niña empiece a recortar. Recuérdele a la niña que corte bien junto a la línea, no sobre la línea.

Si la niña tiene dificultad para cortar, permítale que corte spaghettis cocidos en pedazos. Esto le dará un mejor control de las tijeras y le ayudará a desarrollar más confianza al cortar.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad de cortar
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La habilidad visual para observar la línea de corte
* La habilidad para seguir instrucciones
* La confianza

Edad 3 - Semana 11

Yo

Una niña de esta edad es muy egocéntrica. Está ansiosa por complacer, pero todavía piensa primordialmente en ella misma. Quiere saber tanto sobre sí misma como sea posible. Léale a su niña el poema siguiente y explíquele el significado de "nombre", "edad" y "cumpleaños".

"Mi nombre es (nombre completo)
Y tengo tres años de edad
Mi próximo cumpleaños será (fecha).
Entonces tendré cuatro años de edad".

Dígale a la niña que un nombre es lo que se nos llama. Ella debe estar al tanto de su primer nombre, su nombre intermedio y su apellido. El apellido es el nombre de la familia. La niña debe comprender que cuatro es uno más que tres, y que cada vez que alguien celebra su cumpleaños es un año mayor.

Léale a la niña el poema varias veces y haga una pausa antes de la última palabra de cada línea, dando a la niña una oportunidad para poner la última palabra. Si todavía está interesada, continúe repitiendo la rima hasta que la niña pueda decir su nombre completo, su edad y la fecha de su cumpleaños. Si la niña pierde el interés o no puede recordarlo todo, pruebe nuevamente en otra ocasión.

Como una extensión de esta actividad, dibuje un pastel (torta o bizcocho) sencillo y agregue tres velas mientras la niña observa. Cuente las velas: 1, 2, 3, mientras Ud. señala a cada una de ellas. Dígale a la niña: "En tu próximo cumpleaños, añadiré una vela más. Entonces tendrás cuatro años de edad". Agregue la próxima vela y cuente: 1, 2, 3 y una más hacen cuatro.

Como extensión adicional, escoja una caja de cartón (redonda o cuadrada) y perfore cuatro agujeros en ella. Los agujeros deben ser lo suficientemente grandes como para apoyar a cuatro velas antiguas de mesa que Ud. tenga a la mano. Si no tiene velas, use lápices sin puntas. Permita que la niña añada las "velas" al pretendido pastel de cumpleaños. Se puede alentar a la niña a que cuente mientras coloque las velas: 1, 2, 3, 4.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del nombre completo
* El conocimiento de la edad
* El conocimiento de la fecha del cumpleaños
* El conocimiento del apellido de la familia
* Un mayor conocimiento de los conceptos numéricos (1, 2, 3, 4)
* El recordar de memoria
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 3 - Semana 12

El Círculo y El Cuadrado

A los niños les encanta dibujar. Permita a su niña que le ayude a hacer un trazo con un lápiz alrededor de un platillo o un plato. Esto debe dibujarse sobre un pedazo de cartulina para letreros o de cartón, para que pueda convertirse en un esténcil o plantilla. Para hacer el esténcil, corte cuidadosamente el círculo que fué dibujado, dejando un agujero en el cartón. Use una regla y dibuje un cuadrado de seis pulgadas de lado en otro pedazo de cartón. Corte cuidadosamente el cuadrado, para hacer un esténcil cuadrado.

Coloque los esténciles con el círculo y el cuadrado sobre pedazos separados de papel y fíjelos con precinta de pegamento a una superficie lisa. Pida a la niña que nombre las dos formas. Ayúdela si es necesario.

Instruya a la niña que escoja un creyón y colorée dentro del esténcil del círculo, con trazos en todas direcciones, hasta que el círculo esté coloreado por completo. Los límites de los esténciles ayudan a controlar los trazos de la niña, pero todavía le permiten algún movimiento libre de los creyones. Invite a la niña a recortar el círculo y el cuadrado. Ayúdela si es necesario.

Cuelgue el círculo y el cuadrado coloreados para que los demás los admiren. La niña debe conocer los nombres y los colores que se usaron en esta actividad.

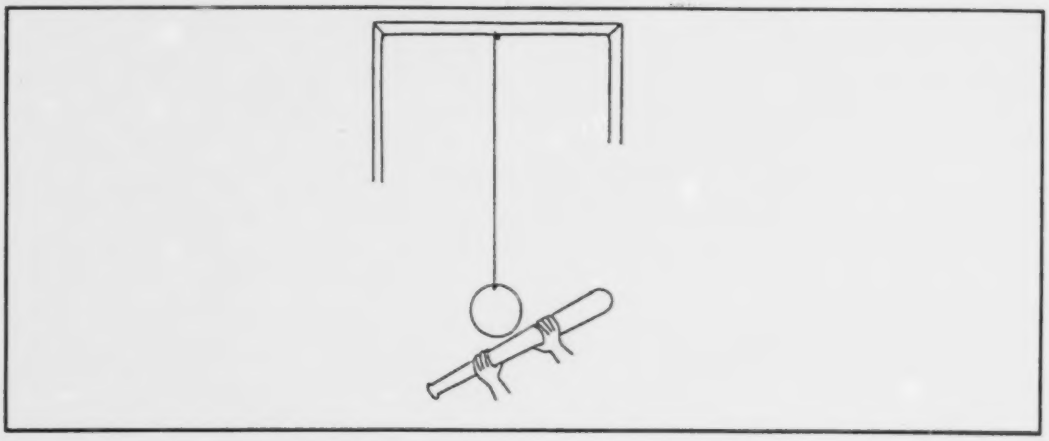
Si la niña no sabe los nombres de los colores y de las formas, refuerce su memoria haciendo el juego "Yo Espío". Por ejemplo, diga: "Espío algo de color rojo". Asegúrese de que la niña señale o encuentre algo rojo. Continúe haciendo el juego hasta que la niña conozca los dos colores que se usaron en esta actividad y también las dos formas.

Esta actividad desarrolla:

* Más conocimiento de las formas del "círculo" y el "cuadrado"
* Más conocimiento de los colores
* La libertad de selección al escoger los colores
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El enriquecimiento del lenguaje
* La confianza

Edad 3 - Semana 13

Acierte o Falle



Suspenda una pelota de esponja, de calcetín, de hilachas o una bolsa de papel rellena de un marco de puerta abierto, atando un pedazo de hilo o cuerda al travesaño superior del marco de la puerta y por el otro extremo a una de las pelotas o a la bolsa. La hilacha o la cuerda deben ser lo suficientemente largas como para que la pelota cuelgue a la altura de los ojos de la niña.

Ponga una varilla o un bate plástico en manos de la niña. Muéstrele el modo de agarrarlo cómodamente con las manos cerca de la parte central, pero dejando suficiente espacio entre las manos para usarlo al golpear la pelota. Instruya a la niña a mantener sus ojos en la pelota mientras mueve la varilla o el bate hacia adelante para golpear la pelota. La pelota se alejará al ser golpeada y regresará para que la niña vuelva a golpearla, porque está suspendida de la hilacha o la cuerda a la cual está atada. Por lo tanto, se debe indicar a la niña que golpee la pelota suavemente. Si se le golpea con fuerza, la pelota atada tropezará con la pared o con el techo y no regresará a una posición como para que la niña vuelva a golpearla.

La niña debe continuar golpeando la pelota cada vez que regrese. Es importante que la niña permanezca en la misma posición, de modo que la pelota se balancée a su vista a fin de que ella golpee la pelota cada vez que regrese.

Como una extensión de esta actividad, la niña disfrutará al contar la cantidad de veces que ella pueda golpear la pelota. Permita que el conteo continúe mientras la niña esté interesada. Esta actividad puede hacerse independientemente, con poca supervisión por parte de Ud.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad para apuntar a un objetivo
* La coordinación entre el ojo y el brazo
* La habilidad para prever o anticipar el regreso de la pelota
* La habilidad para contar
* Un mayor conocimiento de un límite

Edad 3 - Semana 14

La Hilera de Perforaciones

Perfore por lo menos diez agujeros o más en hilera a lo largo del borde superior de un pedazo de cartón o cartulina para letreros que tenga aproximadamente 2 por 8 pulgadas. Coloque el cartón encima de un pedazo de papel y pegue éste a una superficie lisa para evitar que se deslice.

Dé a la niña un marcador o lápiz de fieltro de punta fina y muéstrele el modo de colorear en los agujeros que se han perforado. Anime a la niña a moverse de izquierda a derecha. Sin embargo, si la niña salta algunos agujeros y se mueve al azar, permítale llenar el resto de los agujeros sin interrupción.

Cuando la niña haya terminado la primera hilera, quite la precinta y muéstrele los círculos de colores que ella hizo en el papel de abajo. Mueva el cartón hacia abajo para hacer una nueva hilera y anime a la niña para que haga otra hilera de círculos usando el cartón con los agujeros perforados.

Observe a la niña. ¿Se toma el tiempo necesario para colorear todo el agujero, o sólo hace una marca en cada agujero? Recalque la palabra "hilera" (o "fila".) De nuevo aliente a la niña a moverse de izquierda a derecha mientras colorea dentro de los agujeros. Durante los días y las semanas, muéstrele a la niña las distintas clases de hileras, tales como las hileras de palabras en un libro, las hileras de diseños en la tela, las hileras de sillas en un edificio, etc. Esto enriquecerá su conocimiento del concepto y le permitirá llegar a ser más perceptiva.

Como extensión de esta actividad, la niña puede usar un perforador de metal y hacer agujeros al azar. Esto se puede hacer en el periódico, una página de una revista o un pedazo de papel de desecho. Si su perforador es demasiado difícil de manejar para que la niña lo sujete y perfore un agujero, ayúdele hasta que desarrolle la fuerza y la coordinación necesarias para hacer los agujeros ella sóla. La niña puede disfrutar también de que Ud. trace una línea sobre un papel y le permita perforar agujeros a lo largo de la línea.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La habilidad para enfocarse sobre los detalles
* Más conocimiento de izquierda y derecha
* Más conocimiento de una "hilera"
* El conocimiento del movimiento a lo largo de una línea
* La independencia y la confianza

Edad 3 - Semana 15

Nombre al Sonido

Reúna tres cosas que la niña pueda nombrar, pero que sean lo bastante pequeñas como para esconderlas en una bolsa de papel. Algunos objetos que se recomiendan son: Un cascabel, un grupo de llaves en un llavero, dos bloques de madera o cualesquiera objetos similares que puedan usarse para hacer un sonido. Coloque cada clase de objeto en una bolsa de papel pequeña.

Nombre y muestre a la niña lo que hay en cada bolsa. Sacuda cada bolsa para que la niña pueda escuchar el sonido que hacen los objetos que están dentro de las bolsas. Cierre las bolsas y cambie sus posiciones.

Sacuda una de las bolsas y anime a la niña a escuchar, pensar y nombrar lo que hay dentro de la bolsa. Si ella tiene dificultad, muéstrele lo que hay dentro y repita la actividad usando la misma bolsa. Continúe hasta que la niña haya acertado con las tres bolsas varias veces.

En otra ocasión, repita esta actividad, pero cambie los objetos que han de colocarse en las tres bolsas. Los objetos que Ud. escoja deben hacer un sonido distinto cada uno para que la niña pueda diferenciarlos fácilmente. Para variar el juego, Ud. puede nombrar el objeto para que la niña lo escoja. La niña debe entonces sacudir cada bolsa cerrada y, al escuchar el sonido, escoger la bolsa correcta.

Esta es una buena actividad auditiva y debe repetirse a menudo.

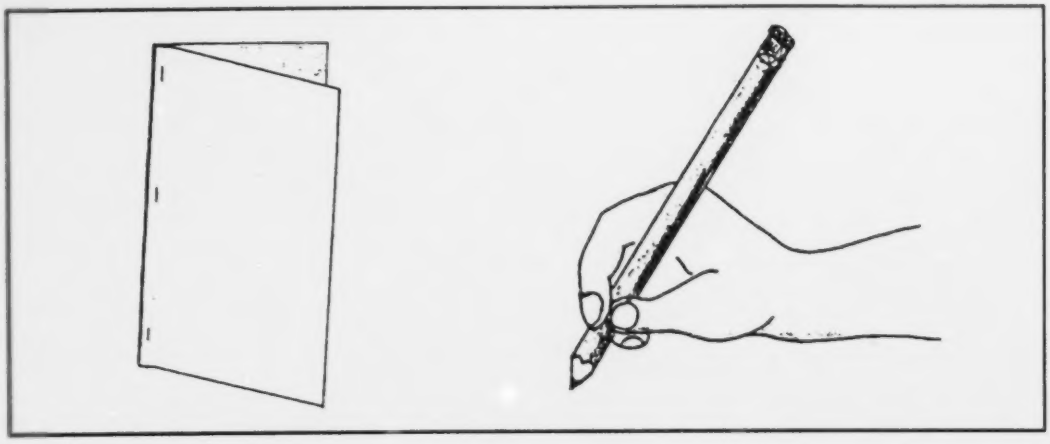
Como extensión de esta actividad, se puede hacer una grabación en cinta de sonido de algunos sonidos familiares en el hogar, tales como los de una aspiradora de vacío, un radio, un reloj, el ruido de los platos, el agua que cae, el martilleo, etc. La grabación puede tocarse para que la niña la oiga y, a medida que ella escuche, se le anime a identificar el sonido respectivo. Si tiene dificultad, produzca el sonido real para ella y pruebe la grabación otra vez. Esto servirá para mejorar las habilidades auditivas de la niña en gran medida.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad para identificar los objetos
* El escuchar un sonido para ayudarse a hacer una selección
* La habilidad para distinguir sonidos diferentes
* La confianza
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 3 - Semana 16

Escuche y Dibuje un Libro



Consiga dos pedazos de papel para escribir a máquina con que formar un libreto. Engrampe el lado izquierdo para asegurar las páginas. Dígale a la niña que ella va a hacer otro folleto y que Ud. le dirá lo que tiene que dibujar. Muéstrele a la niña la cubierta, el interior y la contra-cubierta del folleto. Cuente la cubierta como 1, la página interior izquierda como 2, la página interior derecha como 3 y la contra-cubierta como 4. La niña debe estar entonces al tanto de que hay cuatro páginas en su folleto. Recuérdele a la niña que antes, en la actividad para la edad 2, semana 45, ella hizo un folleto para colorear. Esta vez Ud. hará otra clase de folleto.

Entréguele a la niña el folleto y un lápiz o un marcador de punta fina y dígale que dibuje un cuadro de ella misma en la cubierta. Observe para ver si la niña está sujetando el lápiz o el marcador correctamente. Si no, muéstrele el modo correcto instruyéndole a sujetar el lápiz o el marcador con el pulgar y el índice, colocando el dedo medio detrás para ayudar a apoyar el lápiz o el marcador. Los dedos anular y meñique no tienen propósitos verdaderos al dibujar o escribir.

La niña puede empezar inmediatamente a dibujar o puede pedirle a Ud. que la ayude. Si ella necesita ayuda, dígale: "Tú tienes una cabeza". Haga un círculo con sus manos para mostrar a la niña que la cabeza se parece a esa forma. Después diga: "Tú tienes un cuerpo". Use su mano para moverla desde su cabeza hacia abajo, hasta sus piernas. Después diga: "Tú tienes dos brazos". Mueva sus brazos y haga que la niña esté al tanto de la posición de los brazos en el cuerpo. Después diga: "Tienes dos piernas". Esto debe ser un estímulo suficiente como para motivarla. Acepte cualquier cosa que dibuje la niña y elógiela por sus esfuerzos.

Cuando el cuadro de la niña en la cubierta esté completo, abra el folleto y dígale a la niña que dibuje una casa. Asegúrese de que la niña empiece a dibujar en la página interior de la izquierda. Para motivar a la niña, Ud. puede mostrarle un cuadro sencillo de una casa tomado de una revista. No dibuje Ud. una casa para que la niña la copie. Sin embargo, Ud. puede sugerir que la niña dibuje un cuadrado. Ud. puede dibujar el contorno de un cuadrado en el aire, para mostrar a la niña lo que Ud. quiere decir. Recuérdele a la niña que una casa necesita tener una puerta, ventanas y

techo, y dígale por qué la casa los necesita. La palabra "chimenea" puede mencionarse. Si Ud. la menciona, sugiera que la niña dibuje una chimenea para la casa. Si la niña quiere dibujar humo que salga de la chimenea, permítale que lo haga. Acepte cualquier cosa que Ud. vea y elogie a la niña por seguir las instrucciones de Ud.

Cuando la casa esté terminada, indíquele a la niña que dibuje una pelota en la página interior derecha. La niña debe ser capaz de hacer esto independientemente. Sin embargo, si la niña le pide ayuda, dibuje un círculo en el aire con suys manos y dígale a la niña que trate de dibujar una pelota.

Cuando la pelota esté terminada, vuelva el folleto a la contra-cubierta y dígale a la niña que dibuje cualquier cosa que desee dibujar. Esto le da a la niña tiempo para pensar. Si la niña dice que no sabe qué dibujar, haga unas cuantas sugerencias tales como un juguete favorito, un árbol, un pájaro, etc. De nuevo, acepte lo que Ud. vea y elogie a la niña por sus esfuerzos.

Estos cuatro dibujos no necesitan hacerse de una sóla sentada. Mire el folleto con la niña cuando esté completo. Pregúntele a la niña lo que hay en cada página. Si la niña no puede recordar, dígale lo que ella dibujó en cada página. En otra oportunidad, invite a la niña a hablarle a Ud. sobre su folleto. Es de esperar que ella sea capaz de recordar lo que ella dibujó en el folleto. Si no, vuelva a nombrar los cuadros y pruebe otra vez después.

Se puede hacer otros folletos para el desarrollo del control motor fino así como el recordar de memoria lo que se dibujó. Los folletos deben contener cuadros de distintas cosas. Con la práctica, la habilidad artística de la niña mejorará y los dibujos tendrán más significado para ella. Si la niña se interesa por colorear lo que dibuje, permítale que lo haga.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad para escuchar y seguir instrucciones
* La coordinación entre el ojo y la mano
* Un mayor conocimiento de izquierda y derecha
* El recuerdo de memoria
* La habilidad para voltear una página
* La confianza

Edad 3 - Semana 17

¿Adivine Qué?

Los niños gustan de los acertijos y éstos sirven para estimular el pensamiento y el razonamiento. Los acertijos sencillos pueden desarrollarse rápidamente y son una buena actividad al viajar, que puede usarse como un juego tranquilo cuando una niña ha estado muy activa. He aquí algunas sugerencias para que Ud. las pruebe:

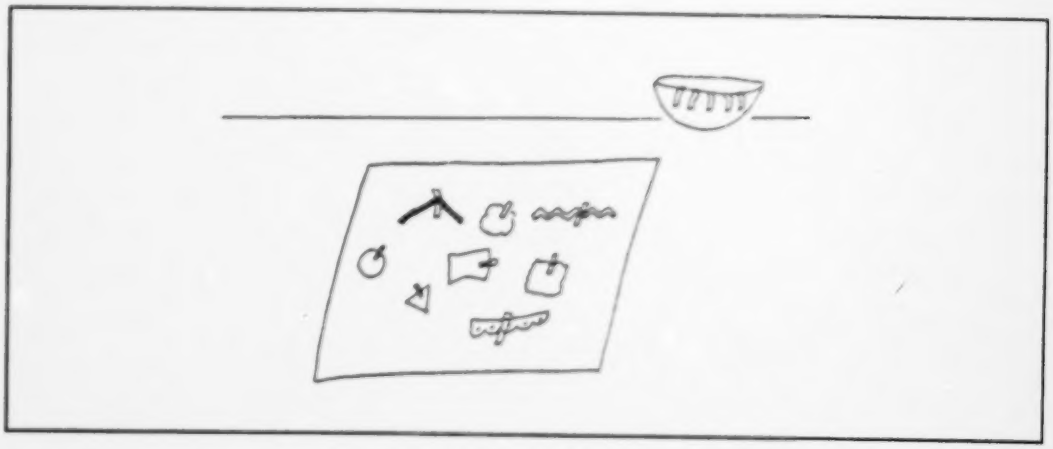
¿Adivina qué es verde, pardo y crece muy alto?	(Un árbol)
¿Adivina qué tiene cuatro ruedas y papá lo maneja?	(El auto)
¿Adivina qué tiene una cubierta, una contra-cubierta y páginas?	(Un libro)
¿Adivina qué tiene cabecera, pielera y 4 patas?	(La cama)
¿Adivina qué tiene cuatro patas, un respaldo y es para sentarse?	(Una silla)
¿Adivina qué tiene cristales y es transparente?	(Una ventana)
¿Adivina qué le permite a uno entrar y salir?	(Una puerta)
¿Adivina qué tiene dos ruedas, pedales y manubrio?	(Una bicicleta)
¿Adivina qué es redondo, cuadrado o de otras formas, y sirve para sujetar las ropas?	(Los botones)
¿Adivina qué muestra una imagen y hace un sonido?	(El televisor o la película)
¿Adivina qué titila durante la noche?	(Una estrella)
¿Adivina qué es amarillo y nos da calor y luz?	(El sol)
¿Adivina qué se abre y se cierra y mantiene las cosas ordenadas?	(Una gaveta)
¿Adivina qué es suave y te ayuda a descanzar la cabeza?	(Una almohada)
¿Adivina qué es caliente y hace arder la madera?	(El fuego)
¿Adivina qué es largo, delgado y se puede escribir con él?	(Un lápiz)
¿Adivina qué tiene un ojo y usa hilo?	(Una aguja)
¿Adivina qué tiene cuatro patas y un tablero?	(Una mesa)
¿Adivina qué es negro y blanco y se lee?	(Un periódico)
¿Adivina qué es transparente y se bebe?	(El agua)
¿Adivina qué es (describa a la niña)?	(Nómbrela)

Esta actividad desarrolla:

* El pensamiento y el razonamiento activos
* La habilidad de escuchar en busca de pistar
* El conocimiento de los rasgos de distintas cosas
* El interés por crear otros acertijos
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 3 - Semana 18

Crear con Precinta



Reúna un surtido de materiales para que la niña los vea y los palpe. Estos objetos pueden incluir pedacitos de papel de colores, alambritos para cerrar bolsas, retazos de cinta, retazos de flecos, pedacitos de tela, varios botones, bolitas de algodón, pedazos de fieltro, cuerda o hilacha, o cualquier cosa semejante que Ud. acierte a tener a mano.

Permita que la niña palpe y examine los materiales. Háblele sobre ellos y sus usos. Ud. puede decir también a la niña dónde encontró estos materiales en la casa.

Anime a la niña a pegar algunos de los materiales sobre un pedazo de cartón o papel grueso para hacer un cuadro. Será fácil para la niña si Ud. corta la precinta en pedazos de 2 pulgadas y los alinea sobre el borde de un tazón de mezclar irrompible o algo parecido. De este modo, la niña puede escoger un material y pegarlo independientemente. No obstante, será necesario que Ud. muestre a la niña el modo de levantar un pedazo de precinta y usarlo para pegar un material sobre el cartón.

Esta actividad puede repetirse en otra ocasión usando materiales del exterior, tales como hojas, varillas, florecitas, plumas y cualquier otro objeto que la niña pudiera escoger del exterior que no esté sucio ni sea basura.

Esta actividad desarrolla:

* La libertad de selección
* La creatividad
* Un mayor conocimiento de las texturas de una variedad de materiales
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La confianza e independencia
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 3 - Semana 19

Diversión al Saltar

Esta actividad funcionará probablemente mejor en el exterior; sin embargo, se puede hacer dentro de la casa con supervisión estricta. Algunos objetos que se recomiendan para usarlos en los saltos interiores son una silla firme, las escaleras, un sofá, una mesa baja, un baúl, una maleta fuerte o una banqueta.

Una niña de esta edad disfruta de saltar desde un nivel más alto a otro más bajo. Los objetos sugeridos son de distintos niveles y cualquier objeto escogido se puede usar exclusivamente. Ud. puede cambiar los objetos a usar para saltar en otras ocasiones. Para evitar la estimulación excesiva, se recomienda un objeto a la vez para saltar. Las actividades de salto deben repetirse a menudo para ayudar a la niña a obtener una mejor coordinación.

Para empezar una actividad de saltar, debe ayudarse a la niña si es necesario a estar de pie sobre el objeto escogido. Cuente: 1, 2, 3. Al conteo de tres, la niña debe usar eso como pista para saltar de un nivel superior a otro inferior. La niña probablemente disfrutará de hacer esta actividad y puede estar ansiosa dé continuar durante un rato. A la terminación de la actividad de saltar, debe animársele a otra actividad más tranquila para serenarla.

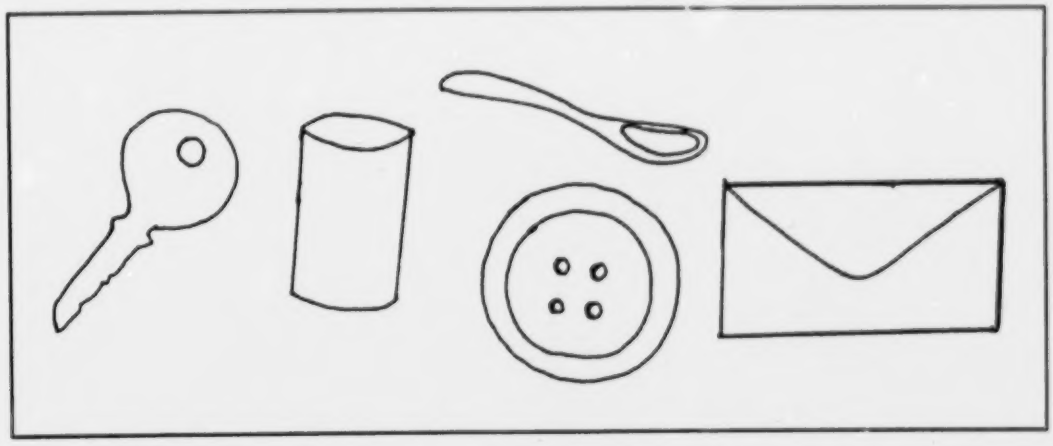
Si esta actividad se hace en el exterior, la niña puede ayudarle a Ud. a escoger los lugares donde ella puede practicar el salto desde un nivel más alto a otro más bajo. El impulso principal de esta actividad es desarrollar la habilidad de saltar de un nivel más alto a otro más bajo, no la distancia. La niña necesita sentir (experimentar) la sensación de moverse a través del espacio de este modo cuando salte.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación motora gruesa
* El conocimiento de "alto" y "bajo"
* El conocimiento de las distintas alturas de los objetos
* El escuchar una pista para saltar
* Un mayor conocimiento del orden de conteo 1, 2, 3
* La habilidad de equilibrar el cuerpo mientras la niña se mueve a través del espacio

Edad 3 - Semana 20

¿Dónde Pertenece?



Reúna una llave, una lata de jugo pequeña, una cuchara, un botón grande y un sobre pequeño. Trace el contorno de cada objeto en un pedazo de papel.

Coloque los objetos en una caja y aliente a la niña a escoger un objeto y ponerlo sobre el contorno correcto. Esta actividad será sencilla para ella.

Para estimular adicionalmente a la niña, escoja diez botones de distintos tamaños y trace sus contornos en un papel. Coloque los botones en un recipiente y anime a la niña a poner los botones sobre el contorno correcto. Se puede usar también un surtido de carreteles, lápices o cucharas.

Esta actividad puede ser aún más estimulante para la niña si se usa una colección de llaves distintas. Las llaves son parecidas, pero las posiciones de los dientes varían en cada lado. En esta actividad, la niña tendrá que hallar el lado correcto de la llave antes de colocarla sobre el contorno que sea igual. Al principio, la niña puede necesitar ayuda, pero con la práctica ella aprenderá pronto a hacer esta actividad independientemente.

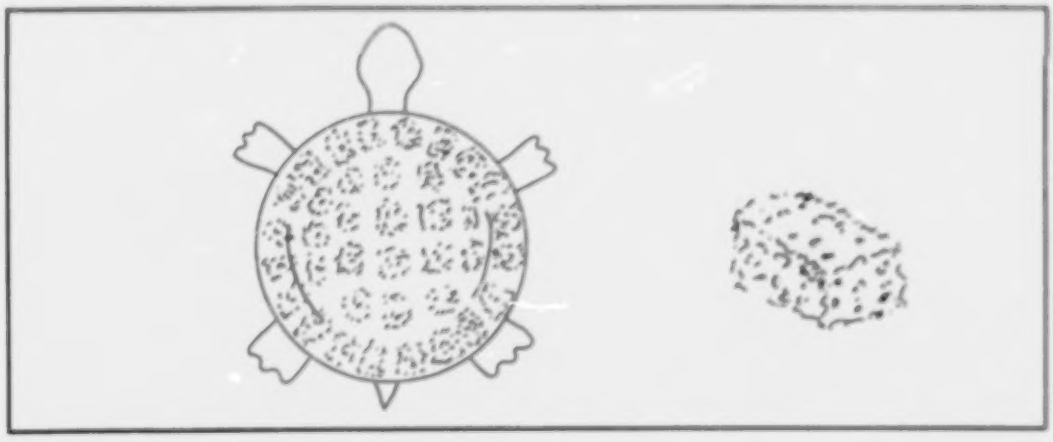
Como extensión de esta actividad, se puede usar arcilla para hacer impresiones de varios materiales, tales como un carretel, un botón, una llave, una paleta de "popsicle", un lápiz, unas tijeras, etc. La niña disfrutará al igualar los objetos con las impresiones o hendeduras hechas en la arcilla.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional de las distintas formas de los objetos
* La coordinación entre el ojo y la mano
* Las habilidades de observación
* Las habilidades de igualar
* El conocimiento de los tamaños
* La solución de problemas
* La confianza

Edad 3 - Semana 21

Pintura de impresión



Esta actividad se puede hacer con pintura de base de agua diluida, que haya quedado de un proyecto casero, o bien con pintura de tempera. Dibuje el contorno de una tortuga en papel de construcción o use un plato de papel. Pegue o engrampe una cabeza, cuatro patas y una cola de papel. Rasgue o corte un pedazo de esponja para que tenga aproximadamente de 2 a 3 pulgadas de largo y ½ pulgada de ancho. Una esponja con agujeros grandes funcionará mejor para esta actividad.

Muéstrele la torguga a la niña. Cuente las patas y enseñe a la niña que una tortuga tiene cuatro patas, una cola, una cabeza y un caparazón duro con un diseño sobre el mismo. Dígale a la niña que ella podrá imprimir un diseño sobre el caparazón de la tortuga de papel. Muéstrele a la niña la foto de una tortuga y dígale cualesquiera otros datos sobre una tortuga que sean de interés para ella.

Vierta un poco de pintura en una bandeja o una fuente poco profunda y muéstrele a la niña el modo de humedecer la esponja en la pintura, con la parte angosta dentro de la pintura. Oprima cuidadosamente la parte húmeda de la esponja sobre el caparazón de la tortuga de papel e imprima varios brochazos sobre el mismo. Moje la esponja en la pintura y repita la impresión hasta que el caparazón tenga suficientes brochazos como para hacer un diseño bonito sobre la tortuga de papel. Permita que la pintura se seque mientras Ud. le habla a la niña sobre la pintura húmeda y seca. La niña debe comprender que la parte líquida de la pintura se evapora igual que el agua se evapora de las ropas húmedas. Cuando todo el líquido se haya evaporado de algo, entonces está seco.

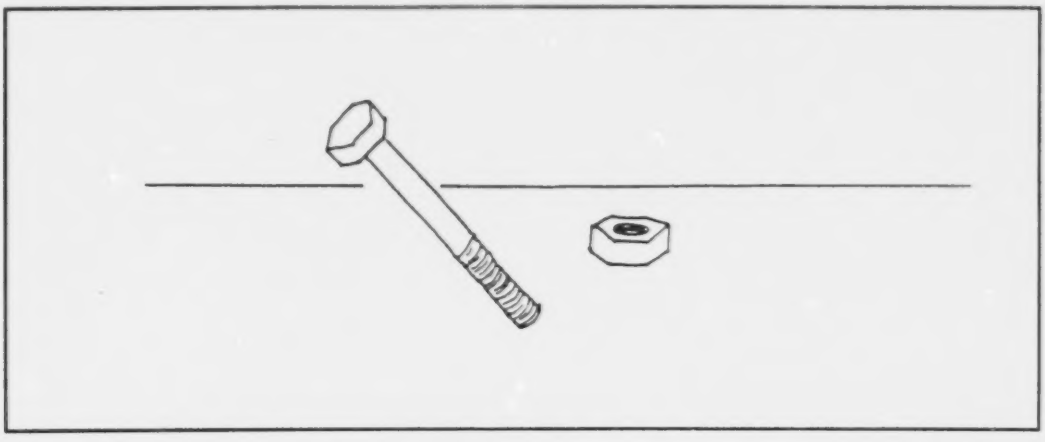
En otra ocasión, se pueden usar otros objetos para imprimir un cuadro. Algunos objetos que se recomiendan para su uso son un cepillo de dientes viejo, una tapa de botella, un peine viejo, un carretel, un punto de partida para el golf, un borrador de lápiz y una horquilla de tender ropa.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de otro modo de pintar
* El conocimiento de húmedo y seco
* El enriquecimiento del lenguaje
* El conocimiento de los rasgos de una tortuga
* La sensibilidad táctil al pintar
* La confianza

Edad 3 - Semana 22

Tuercas y Tornillos



Reúna diez tamaños diferentes de tornillos y tuercas de metal si es posible. Los distintos tamaños harán que esta actividad sea más interesante. Si Ud. no tiene distintos tamaños, asegúrese de que los tornillos que Ud. escoja para usarlos tengan tuercas que sirvan adecuadamente en las roscas de los tornillos.

Mezcle el surtido de tuercas y tornillos en una bandeja lisa. Muéstrele a la niña el modo de enroscar (dar vueltas) a una tuerca en un tornillo. Permita que la niña examine y trate de poner las tuercas apropiadas en los tornillos. Ayude a la niña si es necesario.

Una vez que todas las tuercas y todos los tornillos estén enroscados correctamente, dígale a la niña que desenrosque las tuercas, mezcle las tuercas y los tornillos y empiece de nuevo.

Si la niña tiene problemas con las tuercas y los tornillos, sugiérale que clasifique las tuercas y los tornillos según sus tamaños y trate de enroscarlos después. Puede ser necesario que Ud. ayude a la niña a clasificarlos. Si Ud. está usando tuercas y tornillos de distintos tamaños, Ud. y la niña pueden ponerlos en orden desde los más pequeños hasta los mayores. Esto debe dar a la niña algún sentido de organización y ayudarle a igualar las tuercas y los tornillos correctamente.

Esta actividad desarrolla:

* Las habilidades de igualar o emparejar
* La coordinación entre el ojo y la mano
* Las habilidades de resolver problemas

Edad 3 - Semana 23

Vertiendo

Una jarra plástica con varios tamaños de vasos y tazas serán adecuados para que la niña practique a verter o vaciar líquidos. Salga al exterior o use el vertedero de la cocina para esta actividad.

Ponga un poco de agua en la jarra y alinée los vasos y las tazas vacíos para que sea conveniente para la niña el vaciar el agua de la jarra dentro de los vasos.

Permita que la niña sujete la jarra de agua. Dígale que las tazas y los vasos están "vacíos" y que ella va a verter agua en cada uno de ellos hasta que estén "llenos" de agua. A medida que se llene cada recipiente, dígale a la niña que el recipiente ya no está "vacío". Permita que la niña vierta el agua hasta que la haya vaciado toda de la jarra. Dígale a la niña que la jarra está "vacía" y que Ud. necesitará más agua antes de que ella pueda llenar el resto de los vasos y las tazas.

Cuando la niña haya llenado todos los vasos y las tazas, vierta otra vez el agua en la jarra y permita que la niña continúe vaciando el agua hasta "llenar" los vasos y las tazas. Anime a la niña a ser cuidadosa para no derramar agua fuera de los vasos y las tazas. Si se derrama un poco de agua, diga: "¡Oh, se derramó!" y permita que la niña continúe. Con mucha práctica, la niña llegará a tener más habilidad para verter un líquido. No obstante, a esta edad le recomendaría que sólo le permitiera a la niña que practicara su habilidad de verter independientemente en la cocina o el lavabo del cuarto de baño.

Durante esta actividad debe haber mucha conversación. Por ejemplo, Ud. podría decir: "El agua es húmeda, tú puedes verterla y es transparente. Se puede llenar los recipientes de agua y necesitamos beberla para tener buena salud". Debe también ponerse a la niña al tanto de los conceptos de "vacío" y "lleno", así como de "pesado" y "ligero" (o "liviano") en relación con la jarra llena y vacía.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad de verter un líquido
* Un mayor conocimiento de "vacío" y "lleno"
* Las habilidades de observación
* El enriquecimiento del lenguaje
* El conocimiento de la sensación de algo "pesado" y "ligero"
* La confianza

Edad 3 - Semana 24

Charla sobre Dinero

Reúna cinco monedas de a centavo (pennies), cinco monedas de a cinco centavos (nickels) y dos tazas. Permita que la niña sujete una de las monedas de a centavo y anímele a mirar a la cara del hombre que está en el frente de la moneda. Dígale a la niña que es la cara de Abraham Lincoln. Dígale también que él fué un hombre famoso y que una vez fué Presidente de los Estados Unidos. Dé la vuelta al centavo y dígale a la niña que el edificio que aparece en el reverso del centavo es una figura del Monumento Conmemorativo de Lincoln. En este momento, dígale a la niña cualquier otra cosa que Ud. pueda recordar sobre Abraham Lincoln que Ud. crea que sea de interés para ella. La niña probablemente advertirá las letras y los números pequeños que hay en la moneda, pero no es necesario que Ud. le diga sobre ellos. Dígale a la niña que la moneda se llama un "penny" y que vale un centavo.

Permita que la niña sujete una moneda de a cinco centavos. Identifique la imagen de Thomas Jefferson en el frente de la moneda. Dígale a la niña que Thomas Jefferson también fué un hombre famoso y que también fué una vez el Presidente de los Estados Unidos. Dé vuelta a la moneda y dígale a la niña que la figura de este lado es una representación de la casa de Thomas Jefferson. El lugar donde está la casa se llama Monticello. Agregue cualquier otra información sobre Thomas Jefferson que Ud. quiera decirle a la niña. Dígale que a la moneda se le llama un "níquel" y que vale cinco centavos. Vale (tiene un valor adquisitivo) tanto como cinco centavos.

Mezcle los centavos y los níqueles y póngalos sobre una zona de trabajo lisa. Dígale a la niña que recoja todos los centavos y los ponga en una de las tazas. Dígale a la niña que saque los centavos y los mezcle con los níqueles. Entonces indíquele que ponga todos los níqueles en la taza. Dígale a la niña que vierta los níqueles fuera de la taza e indíquele esta vez que ponga todos los centavos en una taza y todos los níqueles en la otra. A la terminación de esta actividad, tome un centavo y pídale a la niña que lo identifique. De igual modo, tome un níquel y pídale a la niña que lo identifique. Rectifique a la niña si confunde las monedas.

Indíquele a la niña que cuente cinco centavos. Ayúdele a contar en secuencia: "1, 2, 3, 4, 5". Sujete los cinco centavos en una mano y dígale a la niña que le dé un níquel. Coloque ese níquel en la otra mano y abra las palmas de sus manos para mostrar las monedas a la niña. Diga nuevamente a la niña que los cinco centavos pueden comprar lo mismo que un níquel. Este concepto puede ser un poco difícil para la niña. No obstante, si Ud. le permite que pretenda comprar algo que valga cinco centavos, usando cinco monedas de a centavo o un níquel, ella comprenderá mejor. Si Ud. puede "hallar" algo en una tienda que cueste sólo cinco centavos, esta experiencia será todavía más realista para la niña.

Ponga los níqueles en una hilera de izquierda a derecha y diga a la niña que ponga un centavo encima de cada níquel. Después pregunte a la niña cuántos níqueles tiene ella. La niña debe darse cuenta de que tiene la misma cantidad de níqueles como de centavos. Ella puede también disfrutar al contar todas las monedas, para darse cuenta de que tiene diez monedas en total y que ese número quiere decir cinco más cinco. También puede observar que un níquel es mayor que un centavo. De nuevo, enséñele a la niña que se

necesitan cinco centavos para comprar lo mismo que vale un níquel.

Se pueden presentar las monedas de a diez centavos y las de a veinticinco centavos de igual modo, pero asegúrese de que la niña comprenda el valor de un centavo y de un níquel antes de tratar de trabajar con monedas de valores mayores. Será difícil que la niña se dé cuenta de que una moneda de diez centavos vale más que un centavo y un níquel, aún cuando sea más pequeña. Por lo tanto, vaya lentamente al enseñarle el valor del dinero y su niña ganará confianza y aprenderá los conceptos rápidamente.

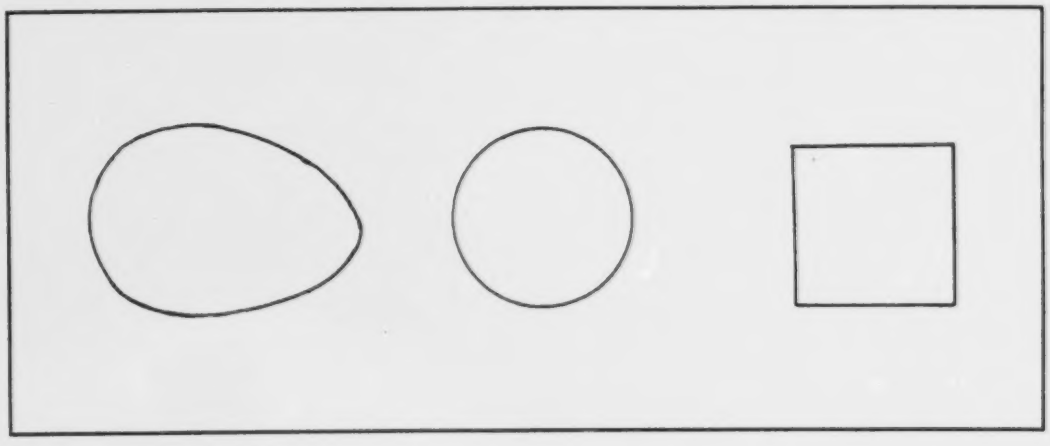
La "Charla sobre Dinero" debe ser una actividad continua hasta que la niña pueda identificar con exactitud todas las monedas, incluyendo las de medio dólar (50 centavos) y un dólar de plata.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de las distintas monedas y sus valores
* Las habilidades de clasificar
* La búsqueda de detalles
* El conocimiento de "igual" y "diferente"
* El enriquecimiento del lenguaje
* La confianza

Edad 3 - Semana 25

¿Cuál Huevo Es?



Recorte de papel cinco huèvos de diferentes colores, de un tamaño aproximado al de la muñeca del brazo suyo. Deben ser rojo, azul, amarillo, anaranjado y verde. También se pueden usar huevos plásticos para esta actividad.

Muestre los huevos a la niña y póngalos en el piso. Haga el juego de "recoger" con la niña. Para hacer este juego, nombre un color e indique a la niña que recoja el huevo que sea de ese color. Haga esto con cada uno de los huevos coloreados para asegurarse de que la niña pueda encontrar un color especificado cuando se le nombre.

Cuente los cinco huevos con la niña mientras le indica que los ponga en una cesta u otro recipiente. Coloque la cesta o el recipiente en una posición tal que la niña no pueda ver dentro del recipiente de los huevos. Ponga cuatro de los cinco huevos en el piso. Pregúntele a la niña de qué color es el huevo que falta. Nombre los colores de los huevos que están en el suelo junto con la niña. Si ésta tiene dificultad para recordar el color que falta, muéstrele a la niña el huevo coloreado que se quedó en la cesta. Cambie el color y continúe haciendo este juego hasta que la niña cobre confianza y pueda identificar rápidamente el color del huevo faltante.

Enséñele a la niña que el huevo es de distinta forma que un círculo y un cuadrado. Repase las formas del círculo y del cuadrado si la niña no parece entender. Para hacer esto, sencillamente dibuje un círculo, un cuadrado y un óvalo en un pedazo de papel. Dígale a la niña que la forma del huevo se llama un "óvalo".

Esta actividad desarrolla:

* El recordar de memoria los colores y las formas
* La habilidad para recordar algo que esté fuera de la vista
* La comprensión adicional de los conceptos numéricos del 1 al 5
* La confianza
* Las habilidades de escuchar

Edad 3 - Semana 26

Dos Partes Forman un Todo

Recorte de una revista cinco fotos grandes en colores. Muéstreselas a la niña y hable sobre cada una de ellas. Pegue cada foto a un cartón o un papel grueso. Cuando se haya secado el pegamento, corte cada foto en dos pedazos, con una o dos curvas o puntas en el corte. El corte debe ser desde la parte superior hasta la inferior. Cada cuadro tendrá entonces una parte izquierda y una parte derecha. Muéstrele toda la foto nuevamente a la niña y enséñele que las dos partes hacen un "todo". Esta clase de acertijo fué presentada en las actividades para la edad 1, semana 24, y la edad 2, semana 1.

Mezcle las piezas del acertijo y dígale a la niña que vuelva a reunir los pedazos de la foto. Elogie a la niña y anímela a repetir esta actividad mientras parezca estar interesada.

En otra ocasión, tome la parte izquierda de una de las fotos y pídale a la niña que le diga algo sobre la foto. Acepte cualquier cosa que diga la niña. Haga lo mismo con la parte derecha de la misma foto. Ponga las dos partes juntas y pida a la niña que le diga algo sobre la foto completa. Acepte lo que le diga la niña y agregue cualquier otra cosa que Ud. desee enseñarle con respecto a la fotografía. Siga el mismo procedimiento con las demás fotografías. Durante su conversación con la niña, asegúrese de referirse a las partes izquierda y derecha de cada foto y ponga a la niña completamente al tanto de que la foto tiene dos partes. Ud. puede mencionar que a cada parte se le llama una "mitad" y que se necesita de dos "mitades" para hacer que una cosa esté "completa", o para hacer un "todo". Se puede mencionar las palabras "izquierda" y "derecha", pero no es necesario recalcar esas palabras en esta oportunidad. Ud. puede referirse a ellas como "este lado" y "aquel lado". La niña puede tener igualmente dificultad para comprender el concepto de "mitad".

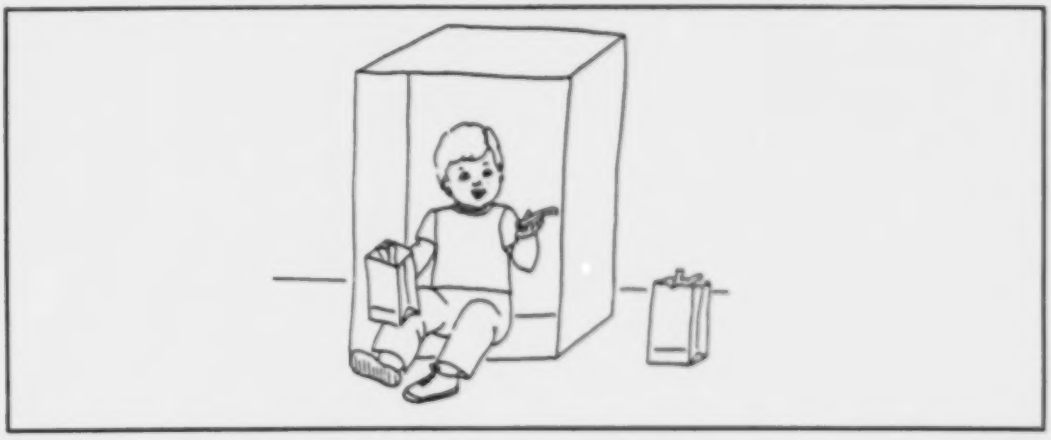
Recuerde el repetir algunas de las actividades anteriores, especialmente las que parezcan ser difíciles para la niña. Lo que puede parecerle sencillo a Ud., puede no ser tan sencillo para la niña. Puede que ella parezca entender un concepto, pero que en otra ocasión muestre poco o ningún recuerdo. Esta es la razón de que sea muy importante hacer los mismos juegos y repetir las actividades, con objeto de instilar firmemente estos conceptos en su niña.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional de "izquierda" y "derecha"
* El conocimiento de que las partes izquierda y derecha de una foto no son necesariamente iguales
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento adicional de que dos partes forman un "todo"
* El enriquecimiento del lenguaje
* La confianza

Edad 3 - Semana 27

Dentro y Fuera de la Caja



Consiga una caja de cartón corrugado que sea lo suficientemente grande como para que la niña gatée dentro de ella y se siente con facilidad cuando la caja se ponga sobre el costado.

Seleccione dos juegos de ocho tiras coloreadas de papel o de creyones. Ponga un juego de cada clase en una bolsita de papel o un recipiente parecido. Los colores deben ser: Rojo, naranja, amarillo, verde, morado, carmelita y negro. Coloque una de las bolsas en una esquina del interior de la caja. La otra bolsa debe ponerse frente a la niña, la cual debe estar cerca de la caja de cartón corrugado.

Dígale a la niña que escoja cualquier color de la bolsa que está fuera de la caja. La niña debe entonces inspeccionar el color, nombrarlo y ponerlo al lado de la bolsa que está fuera de la caja. La niña debe entonces gatear hacia dentro de la caja, sentarse, hallar el color que sea igual en la bolsa que está dentro de la caja y salir gateando de la caja. Los colores igualados deben ponerse juntos en el exterior de la caja. La niña debe escoger otro color y repetir la actividad hasta que todos los colores hayan sido igualados y estén fuera de la caja.

Repita a menudo esta actividad. Si la niña conoce sus colores, entonces se pueden usar otros objetos para que la niña los nombre, los sujete y los iguale. Sin embargo, si la niña no conoce los colores todavía, continúe usando solamente los colores fundamentales. A medida que la niña aprenda los colores, use sólo aquéllos que la niña tenga dificultad para recordar. Para reforzar la confianza de la niña, use otra vez todos los ocho colores, de modo que la niña se dé cuenta de que ella puede reconocer todos los colores. Ud. puede también usar formas, números, letras y palabras que sean idénticos o puedan igualarse con esta actividad.

Esta actividad desarrolla:

* La recordación de memoria
* La habilidad para nombrar e igualar los colores
* La coordinación motora gruesa
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La confianza

Edad 3 - Semana 28

Conectar y Desconectar

Esta actividad puede hacerse durante una sentada como un juego o puede hacerse en cualquier momento conveniente durante el día, mientras Ud. esté trabajando en un lugar en particular.

Debe permitirse que la niña "conecte" y "desconecte" aparatos con la supervisión de los adultos. Esta clase de experiencia hará que la niña desarrolle confianza en sí misma e independencia. Debe hacerse énfasis sobre una lección de seguridad a medida que se "conecta" y "desconecta" cada aparato. A los niños les encanta apretar botones, mover interruptores y dar vuelta a tiradores.

Un buen lugar para empezar es un interruptor de luz. Permita que la niña "encienda" la luz y después la "apague". Quizás Ud. y la niña puedan caminar por la casa y contar la cantidad total de interruptores que haya.

En otra ocasión, debe permitirse a la niña que encienda una lámpara. Algunas lámparas se encienden dando vuelta a una perilla, mientras que otras tienen un travesaño delgado que hay que empujar a un lado y a otro para encenderlas y apagarlas. Varias lámparas más antiguas tienen una cadenita que debe halarse para que la luz se "encienda" y se "apague". Debe animarse a la niña para que observe los distintos métodos de activar las lámparas y quizás probarlos todos con supervisión.

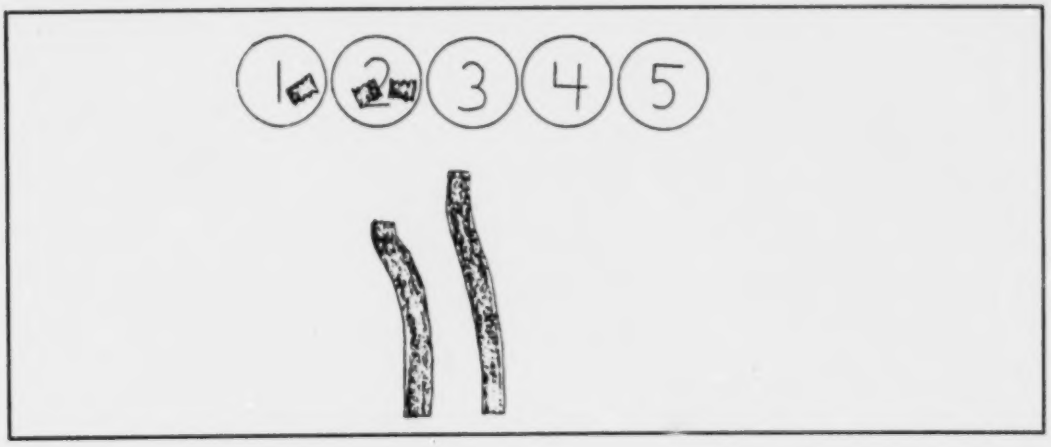
Otros aparatos que la niña se encantará de hacer funcionar son la aspiradora de vacío, la mezcladora de alimentos, la licuadora, la tostadora, la lavadora de platos, la trituradora de desperdicios, la radio y el televisor. Se puede invitar a la niña a conectar estos aparatos cuando surja la oportunidad. La niña puede tener dificultad para alcanzar a las máquinas lavadora y secadora, pero el ponerlas a funcionar puede ser una experiencia emocionante para ella. Debe hacerse énfasis siempre en las precauciones y la seguridad.

Esta actividad desarrolla:

* Una sensación de responsabilidad y ayuda
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento de las distintas clases de interruptores
* Una sensación táctil distinta cuando se activa un aparato
* La confianza
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 3 - Semana 29

Rasgando Tiras



Reúna cinco bandejas para carne, tapas plásticas o algo semejante. Use un marcador de fieltro ancho y numere las bandejas del 1 al 5. Arréglelas en orden numérico del 1 al 5. Dé a la niña varias tiras de papel que hayan sido cortadas de una revista. Las tiras deben ser aproximadamente de una pulgada de ancho. El largo depende del tamaño de la revista.

Muestre a la niña la bandeja plástica con el "1" escrito en ella. Señale al "1" y diga: "Esta es la fotografía del número uno". Dígale a la niña que desprenda un pedazo de papel de una de las tiras y la ponga en la bandeja. Repita este procedimiento para los números "2", "3", "4" y "5". Por ejemplo, la niña debe desprender dos pedazos de papel para ponerlos en la bandeja que tenga el número "2", tres pedazos para la que tenga el "3" y continuar del mismo modo para las bandejas que tengan el "4" y el "5".

Cuando la niña haya terminado, cuente los pedazos que haya en cada bandeja junto con la niña. Recalque el reconocimiento de los números "1", "2", "3", "4" y "5". Anime a la niña a que haga el rasgado, el conteo y la colocación de los pedazos contados, volviendo a desprender pedazos de las tiras sobrantes que fueron cortadas antes. La niña puede necesitar que Ud. comience, pero aliéntela a trabajar independientemente si es posible. Ayude a la niña sólo cuando sea absolutamente necesario. Deshágase de los pedazos rasgados y comience con tiras nuevas cada vez que la niña haga la actividad.

En otra ocasión, mezcle las cinco bandejas numeradas. Indíquele a la niña que halle las bandejas con los números 1, 2, 3, 4 y 5. Entonces dígale que las ponga en orden del 1 al 5, de izquierda a derecha. Mueva su mano en dirección de izquierda a derecha para que la niña comprenda lo que Ud. quiere decir. Mezcle las bandejas otra vez y observe a la niña. ¿Puede ella poner las bandejas en orden numérico sin la ayuda de Ud.? La niña no estará lista para los conceptos del 6 al 10 sino hasta que ella comprenda y reconozca por completo los números del 1 al 5.

Continúe trabajando con los conceptos numéricos del 1 al 5 y presente otros materiales pequeños para que la niña los cuente y los ponga en las bandejas. Los objetos que Ud. use para una bandeja específica no tienen que ser exactamente iguales (los mismos). La niña debe llegar a ser competente

BEST COPY AVAILABLE

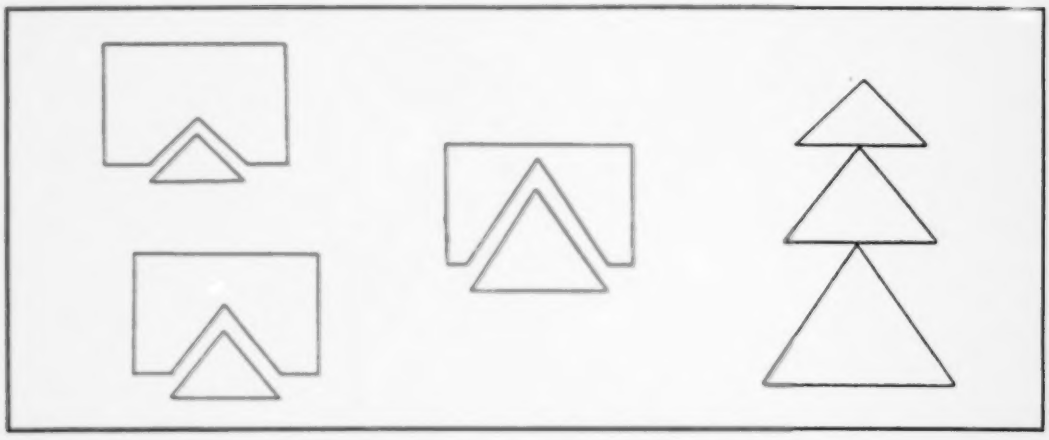
con estos conceptos si se repite esta actividad a menudo. Recuerde que "la práctica lleva a la perfección".

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento adicional de las partes de un todo al rasgar de una tira entera para hacer pedazos más pequeños
* La habilidad de contar y reconocer los números 1, 2, 3, 4 y 5
* La habilidad de igualar (los pedazos con los números)
* La confianza

Edad 3 - Semana 30

Tres Triángulos



Reúna tres pedazos de cartón de un tamaño aproximado al de una hoja de papel de carta. Recorte un pedazo triangular de uno de los lados largos de cada pedazo para que haya un triángulo pequeño, otro mediano y otro grande. El cartón sobrante de cada pedazo se usará como marco para cada uno de los tres triángulos.

Muéstrele a la niña los tres triángulos. Ajuste el triángulo más pequeño en el marco del cual fué cortado. Diga: "Este es un triángulo pequeño". Ajuste el triángulo mediano en su lugar en el marco y diga: "Este triángulo es mayor que el triángulo pequeño". Ajuste el triángulo mayor en su lugar en el marco y diga: "Este es el triángulo mayor".

Saque los tres triángulos de los marcos y póngalos uno encima del otro, con el mayor debajo. Asegúrese de que la niña vea cuando Ud. haga esto.

Anime a la niña a poner los tres triángulos en los marcos correctos. Permítale que lo haga independientemente pero dele ayuda si ella no parece comprender. Quite los marcos de su orden de tamaño y permita que la niña los ponga otra vez en los marcos correctos. Ayude a la niña si es necesario.

Diga a la niña que apile los triángulos poniendo el mayor debajo. Después arregle los tres triángulos para que formen un árbol "siempre verde". Pregunte a la niña si la forma se parece a algo que ella haya visto antes. Si la niña no sabe, dígale y hable brevemente sobre los árboles siempre verdes.

Hable sobre un triángulo. Tiene tres lados y tres puntas. Dibuje un cuadrado en un papel y pregúntele a la niña si recuerda su nombre. Ayúdele si es necesario y cuente los lados y las esquinas de un cuadrado. Dígale a la niña que ella debe tratar de recordarlos, porque un triángulo tiene tres lados y tres esquinas, mientras que un cuadrado tiene cuatro.

Como extensión de esta actividad, permita que la niña dibuje triángulos y cuadrados. Será útil el que Ud. haga puntos y deje que la niña los conecte para hacer las formas del triángulo y del cuadrado.

Permita que la niña trabaje independientemente con las formas de los triángulos de cartón y los marcos en diversas ocasiones para que comprenda las formas y los distintos tamaños.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional del tamaño
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La solución de problemas
* Un conocimiento mayor sobre la diferencia entre un cuadrado y un triángulo
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 3 - Semana 31

Los Aros

Reúna tres tamaños diferentes de aros para bordar. Debe haber uno grande, otro mediano y otro pequeño. Sitúelos de modo que la niña pueda verlos en orden de menor a mayor. Pida a la niña que identifique las formas de los aros. Asegúrese de que ella comprenda que tienen la forma de un círculo.

Ponga los aros uno dentro del otro para que la niña los vea. Enseñe a la niña a tomar el más pequeño y el mediano. Pregunte a la niña cuál es el que ha quedado en el piso. Ayúdela si ella no comprende que fué el mayor. Hable sobre la palabra "grande" y dígale a la niña qué significa grande. Después muéstrele a la niña los aros que fueron quitados y diga: "De entre estos dos, ¿cuál es mayor?" La niña debe empezar a comprender que las comparaciones son relativas. Depende de lo que se esté comparando.

Permita que la niña haga rodar el aro más pequeño. Cuando éste se detenga, permítale a la niña hacer rodar el aro mediano. Cuando este se detenga, permítale que haga rodar el aro mayor. Pregúntele a la niña cuál de ellos rodó más lejos. Deje que la niña juegue con los aros y quizás descubra por sí sola algunas cosas sobre los aros.

Si Ud. tiene un aro de "hoola", muéstreselo a la niña y pregúntele cuál es ahora el mayor de los aros (círculos). Permita que la niña haga rodar el aro de "hoola". Ella puede preferir ponerlo en el suelo y compararlo con los tres aros de bordar. En cualquier caso, permítale que explore y manipule los aros como ella quiera.

Como extensión de esta actividad, la niña puede disfrutar de recolectar objetos y formar juegos de uno, dos, tres, cuatro y cinco. Ud. puede sugerir que uno de los juegos se ponga dentro de un aro. Identifique cuál llamando a cada uno por su nombre, tal como el más pequeño, el que le sigue a éste, el que le sigue al mayor y el mayor de todos (si Ud. está usando un aro de "hoola" también). La niña puede disfrutar también al usar los aros para lanzarlos. Se puede poner una silla de madera al revés para que la niña lance un aro y trate de engancharlo en una de las patas de la silla. Con la práctica, la niña puede desarrollar habilidad con esta actividad. Ella puede también identificar cuál de los aros (el pequeño, el mediano o el grande) fué el que se enganchó. El aro de "hoola" no debe lanzarlo.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional de los tamaños comparativos
* El conocimiento adicional de la forma de un círculo
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento adicional de los diversos objetos que se mueven a través del espacio
* La exploración libre
* La confianza

Edad 3 - Semana 32

Las Formas de los Pies

Reúna un par de zapatos que pertenezcan a la madre, el padre y la niña. Use un pedazo de papel grueso o de cartón y un marcador de fieltro o un creyón para trazar un contorno de cada par de zapatos en el papel. Recorte las formas. Marque todos los contornos de los zapatos izquierdos con un marcador de fieltro verde, escribiendo la letra (I) en la puntera de cada uno. De igual modo, marque los contornos de los zapatos derechos con un marcador de fieltro rojo, escribiendo la letra (D) en la puntera de cada uno.

Permita que la niña examine todos los zapatos. Cuente los zapatos. Dígale a la niña que hay seis zapatos, pero que dos zapatos pertenecen a cada persona. Los dos zapatos pertenecientes a una persona se llaman "un par". Instruya a la niña para que iguale los pares de zapatos. Entonces dígale que coloque los zapatos igualados en orden, desde los mayores hasta los menores. Señálele a la niña que otras cosas vienen también en pares. Por ejemplo: Las manos, las orejas, los ojos, las mejillas, los brazos, las piernas, etc. vienen en juegos de dos, o sea en pares. La niña debe también darse cuenta de que los guantes y los calcetines vienen en pares.

Muestre a la niña los contornos de los zapatos con los lados correctos hacia arriba, para que ella pueda ver las Ies verdes y las Des rojas. Si la niña pregunta qué significan las Ies y las Des, dígale que la (I) es la letra al principio de la palabra "izquierda" y que la (D) es la letra con que empieza la palabra "derecha". Dígale a la niña que las personas tienen un pie izquierdo y un pie derecho.

Aliente a la niña a igualar los contornos de los zapatos. Después mezcle los contornos de los zapatos con los lados correctos hacia arriba. Pida a la niña que encuentre los contornos de zapatos mayores, los de tamaño mediano y los más pequeños y que los ponga en una hilera desde los mayores hasta los más pequeños. Ayude a la niña si es necesario. La niña puede disfrutar al hacer esto varias veces. Si no, pruebe a hacer esta actividad en otra ocasión.

Esta actividad puede extenderse adicionalmente volteando al azar los lados marcados de los contornos de los zapatos boca abajo. Entonces debe indicarse a la niña que les dé vuelta e iguale cada par, o que algunos

contornos de zapatos pueden estar al revés y otros al derecho. Estimule a la niña a que los voltée todos hacia arriba. La niña puede disfrutar al poner todos los contornos izquierdos juntos y todos los derechos juntos. Se puede mencionar las palabras "izquierda" y "derecha", pero la niña necesita tiempo para dominar completamente la habilidad de distinguir la izquierda de la derecha sin confundirse.

En otra oportunidad, la niña puede disfrutar al arreglar los contornos de los zapatos en las posiciones izquierda y derecha, para poder caminar sobre ellos y pretender que son escalones.

Por razones de seguridad, use precinta de recubrir para asegurar los contornos.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano al igualar
* El conocimiento adicional de "izquierda", "derecha" y "seis"
* El conocimiento adicional de los zapatos, sus formas, tamaños y los pares

Edad 3 - Semana 33

¿A Qué Sabe?

Reúna algún azúcar, sal, cacao y vinagre. Identifíquele cada una de estas substancias a la niña. Ponga un poco de azúcar en una toalla de papel y permita a la niña que la pruebe. Dígale a la niña que el azúcar sabe "dulce". Permita que la niña la huela.

Ponga un poco de sal en un papel diferente y permita que la niña la pruebe. Dígale a la niña que la sal tiene un sabor "salado". Permita que la niña la huela.

En otra toalla de papel ponga un poco de cacao y permita que la niña lo pruebe. Dígale a la niña que el cacao sabe "amargo", pero que cuando se mezcla el azúcar con él, cambiará el sabor. Permita que la niña huela el cacao.

Permita que la niña huela un poco de vinagre que se haya puesto en un vasito. Después permita que la niña pruebe un poquito del vinagre. Dígale a la niña que el vinagre es "ácido".

Recalque las cuatro palabras: "Dulce", "salado", "amargo" y "ácido". Pregunte a la niña qué parte de su cuerpo le ayudó a tomar el gusto. Use un espejo y permita que la niña vea sus propias papilas gustativas que están en la punta, los costados y la parte trasera de la lengua.

Pregunte a la niña qué le ayuda a oler. Esta es una buena oportunidad para hablarle a la niña sobre el peligro de oler o probar cosas desconocidas. Hable sobre los venenos. Recalque que demasiada cantidad de cualquier cosa es veneno y que algunas veces sólo un poquito puede ser demasiado.

A las horas de la merienda o de las comidas, anime a la niña a decir cuán distinto saben los diversos alimentos. Si ella olvida las cuatro clases de sabores, repita la prueba del azúcar, la sal, el cacao y el vinagre. Algunos alimentos son insípidos y la niña puede tener dificultad. Explíquele que algunos alimentos tienen sabores más fuertes que otros. Por lo tanto, es mejor hablar sobre los alimentos con un sabor distintivo, tales como el pastel, las galletas, los encurtidos, etc. El sabor "amargo" es evidente en muchas hierbas. Los niños no se identificarán rápidamente con el sabor "amargo", ya que la mayoría de las hierbas amargas están mezcladas para alterar y mejorar el sabor de otros alimentos.

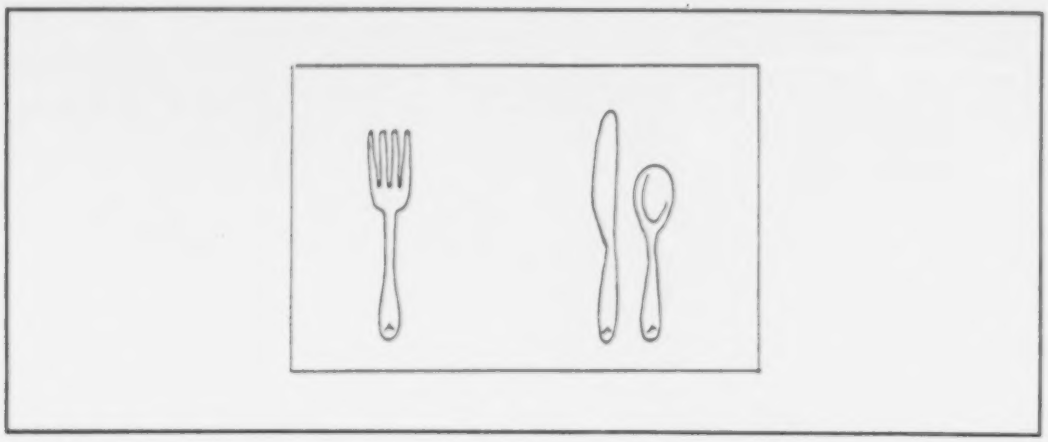
Como extensión de esta actividad, se pueden identificar fotos de alimentos y hablar de ellos. La niña se interesará por conocer nuevos nombres de alimentos y qué sabores tengan. Sin embargo, si la niña está familiarizada con un alimento, ella puede ser capaz de identificar rápidamente su sabor mediante una foto, sin probarlo.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de un propósito de la lengua
* El conocimiento de los distintos grupos de sabores
* El enriquecimiento del lenguaje
* El conocimiento del veneno
* La habilidad para identificar a los alimentos por el gusto
* Un mayor conocimiento de los sentidos del olfato y del gusto

Edad 3 - Semana 34

Clasifique los Cubiertos



Reúna un surtido de cubiertos plásticos o de metal, tales como tenedores, cuchillos y cucharas. Mézclelos en una bandeja o un recipiente semejante y dígale a la niña que clasifique los cubiertos poniendo los tenedores en una pila, los cuchillos en otra y las cucharas en una tercera.

Ud. puede usar también una bandeja del compartimiento de los cubiertos para la clasificación de éstos. La niña puede necesitar un poco de ayuda para empezar. Para ayudar a la niña, coloque uno de cada clase de cubiertos en su lugar y anime a la niña para empezar a clasificar los cubiertos.

Una vez que la niña llegue a ser hábil en clasificar los cubiertos, permítale que descargue la sección de cubiertos de la máquina lavadora de platos. Asegúrese de quitar cualesquiera cuchillos afilados u otros objetos peligrosos de la cesta de los cubiertos.

Se puede animar también a la niña para poner la mesa a la hora de comer. Debe instruírsele en cuanto a la colocación correcta de un lugar y después permitírsele que ponga los demás cubiertos en los lugares correctos de la mesa. Ud. puede necesitar el hacer unos pocos ajustes, pero asegúrese de elogiar a la niña por sus esfuerzos. Con ánimo, ella puede aprender pronto a hacer esto independientemente.

Aliente a la niña a decirle a Ud. qué pieza de los cubiertos es la más larga, cuál es la segunda más larga y cuál es la más corta. Para ayudarla, debe alinearse los cubiertos lado a lado con los extremos inferiores parejos. De este modo, los tamaños se harán evidentes para la niña. Esta puede también disfrutar al contar las piezas de los cubiertos. Será necesario que Ud. la ayude con esto.

Esta actividad desarrolla:

* Mayor habilidad para clasificar
* Mayor habilidad para contar
* El interés por ayudar
* La confianza
* Un mayor conocimiento de los largos o los tamaños
* La coordinación entre el ojo y la mano

BEST COPY AVAILABLE

Edad 3 - Semana 35

Hundirse o Flotar

Coloque cinco cosas que floten y cinco que se hundan en un tazón o una tina. Algunas recomendaciones de cosas para usar son: Un corcho, un carretel, un bloque de plástico, una vela, una tapa de jarrilla, un clavo, un tornillo, una tuerca de metal, una concha y un botón grande. Permita que la niña trabaje en un vertedero donde se haya llenado una paila de agua hasta la mitad.

Muéstrele a la niña que una cuchara de metal se hundirá al ponerla en el agua y que una cuchara de madera flotará. Empuje la cuchara de madera hacia abajo para tratar de que permanezca sumergida. Permita que la niña vea que la cuchara de madera se levanta y vuelve a flotar.

Coloque la cuchara de metal al lado izquierdo del vertedero y dígale a la niña que pruebe los objetos que están en el tazón para ver si se hunden o flotan. Si se hunden, debe colocárseles con la cuchara de metal. Si flotan, debe colocárseles al otro lado. Señale al lado derecho mientras pone la cuchara de madera allí.

Observe a la niña mientras trabaje independientemente. Ayúdela sólo si es necesario. Cuando la niña haya terminado, pruebe los objetos de nuevo en el agua para determinar si se hunden o flotan, como Ud. lo hizo con las cucharas de metal y de madera.

Este es un momento bueno para hablarle a la niña de nadar. Dígale que ella puede flotar si equilibra su peso correctamente en la superficie del agua. Si ella no hace esto, entonces se hundirá. Hable de la seguridad en el agua y los usos del agua, tales como beberla, cocinar, lavar las ropas, limpiar, regar las plantas, nadar, navegar y diluir (el azúcar, la sal, etc.)

En otra ocasión, se pueden seleccionar distintos objetos para probarlos a ver si flotan o se hunden. La niña puede estar interesada por seleccionar estos objetos independientemente y puede querer contar cuántos objetos se hunden y cuántos flotan. Permita que la niña explore los usos del agua con supervisión moderada.

Esta actividad desarrolla:

* Un conocimiento mayor de los usos del agua
* La solución de problemas (hundirse y flotar)
* La confianza e independencia
* Un mayor conocimiento de las propiedades del agua
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 3 - Semana 36

La Canción del Alfabeto

Cante o tararee con la niña "La Canción del Alfabeto", aunque ésta la haya oído ya. Las palabras siguientes le ayudarán si Ud. no recuerda la canción:

"ABCDEFG, HIJKLMNOP, QRS, TUV, W, X, Y y Z. Ahora que ya aprendí,
¿dígame que piensa de mí?

Escriba las mayúsculas y las minúsculas en un pedazo de papel para que la niña las vea y cante la canción otra vez.

Repita la canción varias veces más y dígale a la niña que las letras del abecedario son cuadros o símbolos. Cuando se les pone juntas en un orden especial, forman una palabra. Dígale a la niña que los nombres de las personas son palabras también. Escriba el nombre de la niña y dígale: "Mira, tu nombre es una palabra".

Consiga un libro de abecedario en la biblioteca pública o compre uno. El libro debe tener páginas en colores con letras grandes y una foto de algo que empiece con cada letra. Esta clase de libro será especialmente adecuado en este momento. Se le puede mirar, leer y hablar de las fotos y las letras. Debe animarse también a la niña para que mire al libro independientemente muchas veces.

El repetir "La Canción del Alfabeto" con la niña le ayudará a aprender de memoria el alfabeto. El cantar o tararear las letras muy lentamente le ayudará a asegurarse de que la niña escucha los nombres de las letras con claridad. La repetición rápida tiende a deformar o mezclar las letras y la niña confundirá los nombres de las letras.

Al leerle relatos a la niña, señale a cierta letra. El buscar sólo una letra en el libro puede ser divertido para la niña. Si la niña está interesada todavía, nombre otra letra y busque a través del libro esa letra en particular. Si la niña no parece estar interesada por aprender el alfabeto, continúe cantando o tarareando "La Canción del Alfabeto". La niña llegará con el tiempo a aprender el alfabeto sin darse cuenta.

Es necesario que la niña sepa el alfabeto por muchas razones, tales como leer, escribir, ordenar alfabéticamente, usar el diccionario, una máquina de escribir, una computadora, etc. También será útil el que Ud. haga juegos con la niña en lo referente al orden en que viene una letra antes o después que otra. Por ejemplo, ¿qué letra viene antes que la "k", qué letra viene después que la "d", o qué letra está entre la "d" y la "f"? Un cuadro del alfabeto hecho en la casa puede usarse para este juego. Use un concepto a la vez cuando haga el juego. Evite el intercambiar "antes", "después" y "entre" durante una actividad del juego. Esta clase de juego se puede hacer hasta el kindergarten y el primer grado, o más allá si la niña aún necesita refuerzo. Al hacer este juego, use las letras mayúsculas primero y después siga con las minúsculas.

Si la niña le pregunta sobre las letras minúsculas, explíquele que se puede pretender que cada letra tiene una letra "madre" y una letra "niña". La letra mayúscula es la "madre" y la minúscula es la "hija". Evite presentar la escritura formal de las letras a una niña de esta edad. Sin embargo, la niña puede disfrutar de formar las letras con arcilla, spaghetti cocido, tiras de papel o pedazos de hilacha.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del alfabeto
* El conocimiento de las letras mayúsculas y minúsculas
* El conocimiento de la secuencia de las letras
* El conocimiento de los conceptos "antes", "después" y "entre"
* El escuchar para encontrar una letra específica
* La confianza

Edad 3 - Semana 37

Comparación de Materiales

Reúna varios retazos de tela y recorte dos cuadrados de 3 x 3 pulgadas de ocho clases distintas de material de colores. Los cuadrados serán parecidos a los que se usaron en la actividad de la edad 0, semana 37. Algunos materiales que se recomiendan son: Cuadrados a la escocesa, diseños con puntos, paño de lana, telas rayadas, diseños con flores, diseños abstractos, etc. Estos cuadrados de telas deben pegarse a cuadrados de cartón que se hayan cortado al mismo tamaño. Esto hará que los cuadrados sean más duraderos y más fáciles para manipular.

Mezcle los cuadrados de tela y pídale a la niña que iguale los cuadrados que se parezcan. El juego puede extenderse colocando los cuadrados con las telas hacia abajo. Se puede entonces volver hacia arriba dos cuadrados para ver si se parecen. Si es así, los cuadrados deben quitarse de la colección. Si no se parecen, vuelva a ponerlos boca abajo y dígale a la niña que recuerde cuáles son. Continúe volteando dos cuadrados de tela hasta que todos los cuadrados hayan sido igualados.

Anime a la niña a encontrar un cierto color de entre los cuadrados de tela. Cambie el color cuando la niña tenga confianza con el color que Ud. haya especificado. Identifique tantos colores como sea posible de entre los cuadrados de tela.

Como extensión de esta actividad, aliente a la niña a hacer la forma de un cuadrado con los cuadrados de tela. Puede ser el contorno de un cuadrado o un cuadrado formado por todos los cuadrados, con cuatro de ellos en cada hilera.

Cuente todos los cuadrados de tela. Después iguale todos los ocho juegos de nuevo y cuente los juegos de dos. Si la niña parece disfrutar de esta clase de conteo, recomiéndele que escoja una cantidad dada de cuadrados. Ayude a la niña a contar estos últimos. En otra oportunidad, Ud. puede decir a la niña que halle cierta cantidad de los cuadrados que tengan el color rojo, u otro color, en ellos. Asegúrese de examinar los colores de los cuadrados antes de decirle a la niña que cuente una cantidad específica de cuadrados de un color en particular. Permita que la niña recomiende otros modos de contar los cuadrados.

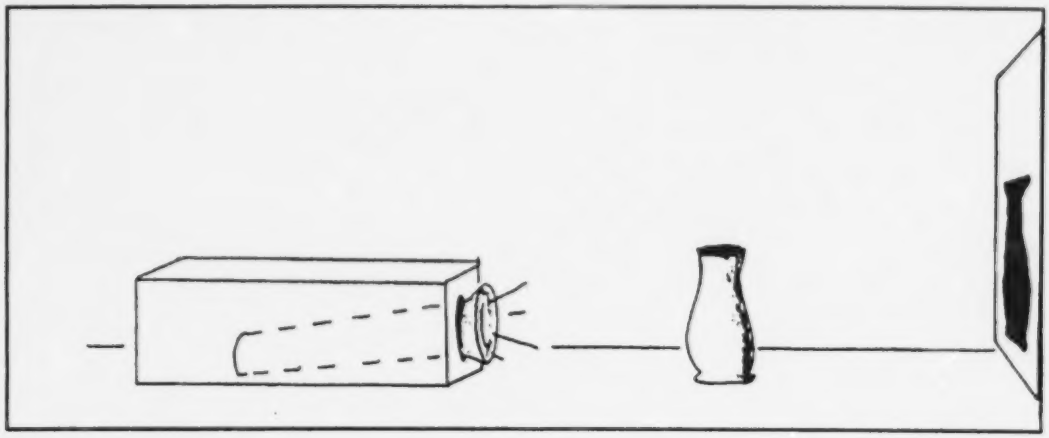
Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional de un cuadrado
* El conocimiento adicional de los colores
* Las habilidades de igualar
* La habilidad de buscar un color específico
* Las habilidades de contar
* El recordar de memoria
* La confianza

BEST COPY AVAILABLE

Edad 3 - Semana 38

Diversión con Sombras



Use una linterna con reflector u otra clase de linterna brillante. Reúna varios objetos de toda la casa que puedan usarse para proyectar una sombra interesante sobre la pared. Algunas sugerencias son: Un candelabro, una figurita, un animal de peluche, un sujetador de libros, un tazón, un florero, una caja, una cesta, etc.

Si Ud. está usando una linterna cilíndrica, perfore un agujero en una caja de zapatos que sostenga al cuerpo de la linterna. Esto servirá para dar estabilidad a la luz. Coloque uno de los objetos en el piso, cerca de una pared lisa de color claro, en un aposento obscuro o semi-obscuro. Mueva la linterna hacia atrás hasta que se proyecte una sombra del objeto con claridad en la pared. Repita esta actividad hasta que todas las sombras de los objetos hayan sido proyectadas sobre la pared. Hable de cada uno mientras proyecta su sombra en la pared. La niña disfrutará al ver las sombras de varios objetos y probablemente comentará sobre cuán distintos lucen.

Nombre los objetos para que la niña le escuche. Después ponga los objetos fuera de la vista de la niña y proyecte una imagen del objeto sobre la pantalla. Pídale a la niña que identifique al objeto. Si la niña no puede recordar el nombre del objeto, permítale que lo escoja de entre el grupo de objetos que Ud. está usando. Continúe haciendo esto hasta que haya usado todos los objetos o la niña haya perdido el interés. En otra ocasión, la niña puede disfrutar de pedirle a Ud. que nombre el objeto mientras ella selecciona una imagen para proyectarle.

Hable con la niña de lo que produce una sombra. Puesto que la luz no puede atravesar estos objetos, va más allá de ellos, formando así una imagen o sombra en la pared. Explíquele a la niña que la luz atravesará a un vidrio transparente de ventana y que ésta es la razón de que podamos ver a través de ella.

Use un pedazo de papel de un tamaño aproximado de 5 x 5 pulgadas y recorte una forma del centro del papel que sea más pequeña que el proyector de la linterna. Fije el papel recortado al proyector de la linterna con un elástico. Alumbre la linterna sobre la pantalla. La niña se deleitará al observar la imagen de la forma que fué recortada. Repita esta actividad con

otras formas.

En otra ocasión, cuando haya sol, lleve a la niña fuera de la casa en horas tempranas de la mañana. Póngase de pie en un lugar dado y observe dónde cae la sombra de la niña. Al mediodía, repita la actividad con la niña de pie en el mismo lugar. Observe la sombra de la niña. A fines de la tarde, vuelva a salir y advierta dónde esté la sombra de la niña en este momento.

Dígale a la niña que el sol es como una linterna grande, pero que por la mañana está a un lado (el este), al mediodía está directamente encima y por la tarde el sol está al otro lado (el oeste) de nosotros. Esa es la razón de que las sombras caigan al oeste en la mañana, debajo de nosotros a mediodía y al este por la tarde.

Mientras la niña juega con las sombras exteriores, ella advertirá que son más largas temprano por la mañana y a última hora de la tarde. Esto hará que la niña esté al tanto del cambio de hora.

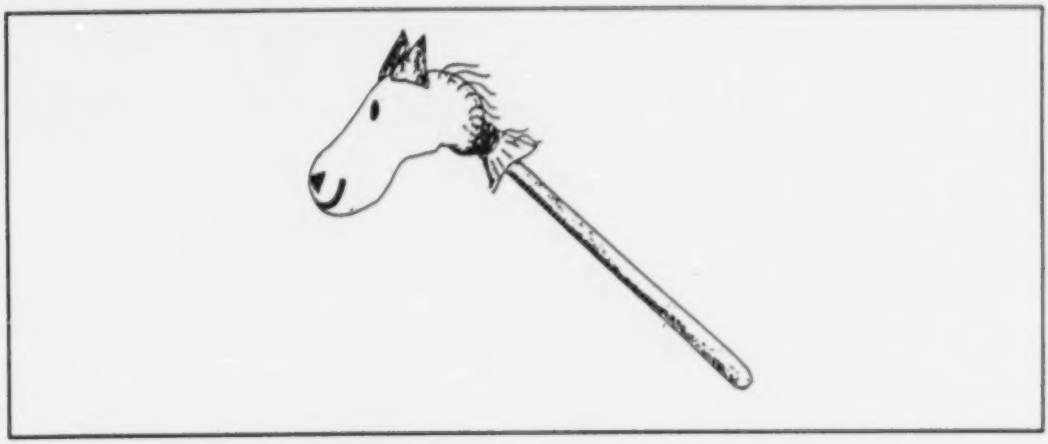
Como extensión adicional de esta actividad, fije un pedazo de papel de construcción negro sobre la pared con precinta (de la clase que no manche la pared). Siente a la niña en una banqueta con el cuerpo de lado hacia la pared de modo que, cuando se enfoque una luz sobre la niña, se forme una silueta de ella sobre el papel negro que está fijo a la pared. La luz debe colocarse sobre una mesa baja. La luz de un proyector de diapositivas funciona mejor, pero una linterna estabilizada servirá. Puede ser necesario algún ajuste para que Ud. obtenga una imagen exacta de la niña en la pared. Una vez que la silueta de la cabeza de la niña esté clara, póngase Ud. a la derecha de la silueta proyectada y dibuje rápida y cuidadosamente la silueta de la cabeza de la niña con tiza blanca. Apague la luz, quite el papel y recorte la silueta con unas tijeras. Voltée la silueta y móntela con pegamento de goma sobre papel blanco de construcción. Esta silueta puede ponerse en un marco o guardarse para recuerdo.

Esta actividad desarrolla:

* El interés por las sombras
* El conocimiento adicional de la luz y las sombras
* El conocimiento de que las sombras exteriores cambian durante el día
* El conocimiento de que la luz no atraviesa ciertos objetos
* El conocimiento adicional de las distintas formas
* El recordar de memoria las distintas sombras de los objetos
* El enriquecimiento del lenguaje
* La confianza

Edad 3 - Semana 39

Diversión al Galopar



Consiga un calcetín grande viejo de un sólo color. Permita que la niña le ayude a rellenar el calcetín viejo con papel de periódico estrujado, otros calcetines viejos o relleno de fibra. Use pedazos de fieltro seleccionados y recorte dos ojos ovalados verdes grandes, una nariz triangular roja, dos orejas triangulares pardas y una boca sonriente roja en forma de "U". Arregle todas esas piezas sobre el calcetín relleno para que parezcan la cabeza de un caballo. Ayude a la niña a usar pegamento para tela con objeto de fijar las piezas. Ponga una línea de pegamento detrás de las orejas hasta el pescuezo (la parte superior del calcetín grande) y fije pedazos de hilacha para hacer la crin del caballo. Inserte una vara o un mango de escoba viejo en la parte superior del calcetín grande. Empuje la vara o el mango de escoba hasta donde llegue dentro del calcetín relleno (la cabeza del caballo) lo más arriba posible. Fije el puño del calcetín grande a la vara o al mango de escoba con un elástico fuerte o átelo apretadamente con hilacha o cuerda. Ud. ha hecho ahora un caballo de entretenimiento con la niña.

Enséñele a la niña el modo de galopar. Se galopa dando un paso adelante con un pie y saltando al adelantar el otro pie que está detrás. Adelante el mismo pie y repita el galope. Practique estos pasos con la niña y después permítale a ella que monte el "caballo" y galope como una "vaquera".

Galopar es distinto que saltar. Al galopar no se alternan los pies que se adelantan como se hace al saltar. El cantar "galopa" o dar palmadas al compás del galope ayudarán a la niña mientras galope en una zona abierta y segura que se haya escogido.

Una vez que la niña haya aprendido a coordinar el galope, anime a la niña a desmontar del "caballo" y practique el salto que se presentó antes en la actividad para la edad 3, semana 2.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre la pierna y el pie
* El conocimiento de las partes de la cabeza de un caballo
* El desempeño de papeles
* La confianza
* La independencia

Edad 3 - Semana 40

Trace las Formas

Reúna un tazón de mezclar plástico o irrompible, un libro, un portavasos, un osito de peluche, una revista, una tapa de jarrilla, una caja de zapatos u otros objetos semejantes.

Muéstrele a la niña el modo de sujetar un lápiz. El pulgar y el índice deben usarse para agarrar el lápiz mientras que el dedo medio apoya el lápiz por detrás. Los dedos anular y meñique no hacen ningún trabajo para sujetar un lápiz.

Permita que la niña coloque el tazón boca abajo sobre un pliego de papel en blanco. Sujete el tazón para que no se mueva mientras la niña haga un trazo alrededor del borde exterior del tazón. Quite el tazón y pídale a la niña que identifique la forma. Si ella no puede recordar el nombre de la forma, identifíquesela Ud.

Dé a la niña un marcador de fieltro ancho y dígale que dibuje sobre la línea del lápiz muy cuidadosamente. Aclárele que la velocidad no es importante, pero sí es importante que lo haga lo mejor que le sea posible.

Una vez que ella haya terminado el trazo con el marcador de fieltro, dígale a la niña que escoja un creyón verde y colorée el círculo por dentro. Se espera que ella garabatee hacia arriba y abajo, de un lado a otro y dando vueltas con el creyón. Dígale otra vez a la niña que la rapidez no es importante, pero que el colorear nítidamente y con cuidado sí lo son. Permita que la niña recorte el círculo con unas tijeras. Con tacto, enseñe a la niña a manejar las tijeras correctamente respecto de la colocación de los dedos en los agujeros, así como la posición de las hojas de la tijera con relación al papel. Recuerde a la niña que recorte cerca de la línea, no sobre ella.

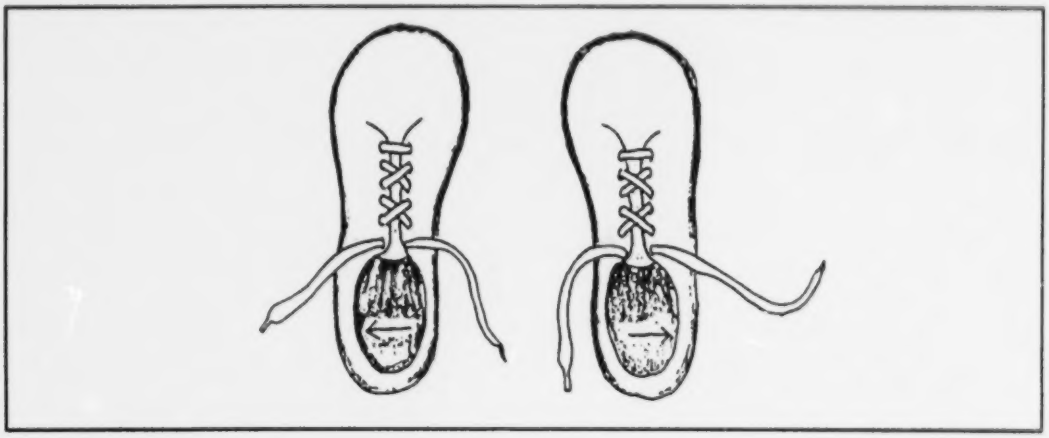
En otra ocasión, siga el mismo procedimiento con el libro. Dibuje primero la forma con un lápiz, después use un marcador de fieltro para trazar encima de la línea del lápiz. Colorée el libro de amarillo y recórtelo. Continúe con los demás objetos que Ud. haya seleccionado en distintas oportunidades. Permita que la niña escoja un color cada vez que haga una forma nueva. Una actividad breve a la vez es más importante que una actividad larga y cansona, con el único proposito de terminar el trabajo.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento mayor de las distintas formas
* La habilidad para escoger un color especificado
* La coordinación entre el ojo y la mano
* Una habilidad mayor para recortar
* La confianza

Edad 3 - Semana 41

Puedo Hacerlo



Esta actividad fué presentada en la edad 1, semana 49. Es importante que una niña de esta edad aprenda a vestirse y desvestirse sola. Sin embargo, muchos niños tienen dificultad para conectar los dos lados de una chaqueta a fin de subir la cremallera y a menudo descansan en los adultos para que les hagan eso.

Si su niña tiene dificultad con esta habilidad, ahora es una buena ocasión de practicarla con ella. Use una cremallera ("zipper") grande que funcione bien. Use una vela vieja o un pedazo de jabón para lubricar los dientes de la cremallera. Repase cada paso cuidadosamente con la niña y permítale hacer tanto como sea posible por su cuenta. Ayúdele sólo cuando sea necesario. Anímele a practicar esto reiteradamente hasta que tenga habilidad para unir los dos lados de la chaqueta y después subir la cremallera. Es más fácil para la niña el hacer esto cuando no lleve puesta la chaqueta. No obstante, una vez que ella haya dominado la habilidad de subir y bajar la cremallera con la chaqueta "quitada", aliéntela a "ponérsela" y a practicar. La habilidad debe practicarse en distintas ocasiones hasta que la niña adquiera confianza y pueda lograr esta habilidad independientemente.

Muchos niños tienen dificultad para manipular los botones y los ojales. Esta habilidad puede dominarse también pausadamente si se anima a la niña a abotonar poco a poco y se emplea una pieza de ropa que no esté usándose. Elija una blusa o una camisa para que la niña practique. Mientras más pequeño sea el botón, mayor dificultad tendrá la niña. Si su niña tiene dificultad con éstos, escoja una pieza de ropa que tenga botones y ojales grandes. Esté disponible para ayudar a la niña cuando sea necesario, pero trate de permitirle que haga esta actividad tan independientemente como sea posible. Una vez que esté diestra con los botones grandes, vuelva a presentar la blusa o la camisa. Con la práctica, la niña aprenderá pronto a abotonar y desabotonar sus propias ropas.

Muchos niños tienen dificultad para ponerse botas. Para facilitar esta tarea, deslice una bolsa plástica sobre los zapatos de la niña y anímele a ponerse las botas. Permítale que se las quite y vuelva a ponérselas. Trate de comprar botas que sean algo mayores que los zapatos de la niña. Si las

botas aprietan demasiado, es casi imposible el ponérselas y quitárselas.

Los zapatos izquierdos y derechos confunden a los niños a menudo. Si Ud. dibuja una flecha con un marcador de fieltro dentro del talón de cada zapato, la niña puede mirar a la flecha y determinar en qué pie ha de ponérselo. Por ejemplo, el talón del zapato izquierdo debe tener la flecha apuntando hacia fuera del zapato. De igual modo, el talón del zapato derecho debe tener la flecha apuntando hacia fuera de ese zapato.

La niña aprenderá otra habilidad manipulativa beneficiosa si se le permite amarrar los cordones de sus zapatos. Comience con un zapato que sea fácil de amarrar y que no esté en su pie. Instruya a la niña sobre el modo de amarrar los cordones y después permítale que lo haga independientemente tantas veces como le sea posible. Si la niña da señales de desilusión, deténgase y pruebe otra vez. Una vez que haya dominado la habilidad de amarrar los zapatos, se puede enseñar a la niña a amarrarse sus propios zapatos. Esto necesita de mucha práctica. Si su niña parece estar desinteresada, trate de presentar esta habilidad después.

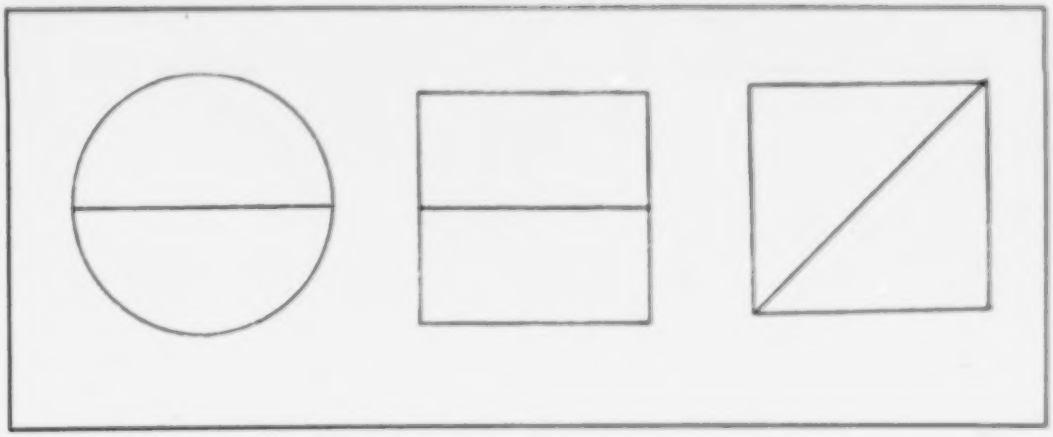
Continúe practicando con las cremalleras, los botones y ojales, el ponerse y quitarse las botas y los zapatos, y el amarrarse los cordones de los zapatos. Estas habilidades son necesarias de aprender para una niña a fin de que llegue a ser independiente y debe haberlas dominado para la fecha en que empiece a ir al kindergarten. Se recomienda mucha práctica.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* El refinamiento de los músculos pequeños
* La habilidad para sujetarse las ropas
* La confianza
* La persistencia de permanecer en una tarea y terminarla
* La independencia

Edad 3 - Semana 42

Dóblelo y Descubra



Recorte un círculo de aproximadamente ocho pulgadas de diámetro. Trace una línea con un marcador de fieltro ancho a través del centro. Recorte dos cuadrados de un aproximado de ocho pulgadas de ancho. Trace una línea con un marcador de fieltro ancho a través del centro de uno de los cuadrados y en diagonal a través del centro del otro cuadrado.

Muéstrele las tres formas a la niña. Asegúrese de que la niña pueda identificar con confianza al círculo y a los dos cuadrados antes de continuar.

Señale a la línea que atraviesa al círculo. Dígale a la niña que doble el círculo por la mitad siguiendo esa línea. Asegúrese de que la niña entienda que el doblez producirá un pliegue en la línea. Ayude a la niña si es necesario. Dígale que el círculo está doblado ahora por la mitad. Abra la parte doblada para mostrar a la niña el círculo completo y después vuelva a doblarlo para recalcar el medio círculo.

Señale a la línea paralela en el centro del cuadrado. Instruya a la niña para que doble el cuadrado por la línea marcada. Dígale a la niña que la nueva figura que se ha formado ya no es un cuadrado. A esta nueva forma que salió de doblar el cuadrado se le llama un rectángulo. Abra el papel para descubrir el cuadrado, y vuélvalo a doblar para mostrarle el rectángulo a la niña. Señale los dos lados largos y los dos lados cortos del rectángulo. Cuente las esquinas. Dígale a la niña que tanto el cuadrado como el rectángulo tienen cuatro esquinas, pero que son de distintas formas. Abra el cuadrado y muestre a la niña que los lados del cuadrado son del mismo tamaño. Dóblelo nuevamente y recalque la forma rectangular que se formó cuando el cuadrado quedó doblado por el centro.

Tome al cuadrado con la línea diagonal y dígale a la niña que doble el cuadrado por esa línea. Pregúntele a la niña si recuerda el nombre de esa forma. Si no, refiérase a la actividad de la edad 3, semana 30, e identifique al triángulo, la figura que tiene tres lados y tres esquinas.

Trace un círculo y pídale a la niña que lo nombre. Trace un cuadrado y pídale que lo nombre. Trace un rectángulo y pídale que lo nombre. Después

trace un triángulo y pida a la niña que lo nombre. Repase los nombres de las figuras con la niña y anote los nombres de cualesquiera figuras que parezcan confundir a la niña. Aísle estas figuras y refuerce los nombres de las figuras que la niña tenga dificultad para recordar. Ud. puede hacer el juego de "recoger" con la niña. Dibuje y recorte las formas y después instrúyale a la niña que recoja la figura que Ud. nombre. En otra ocasión, seleccione una forma y pídale a la niña que identifique esa forma. De este modo, Ud. sabrá cuáles figuras tiene que continuar enfatizando.

Permita que la niña vuelva a doblar las figuras, una a la vez, y recalque de qué modo un doblez hace una forma diferente. En un pedazo de papel aparte, haga algunos puntos con forma de círculos, un cuadrado, un rectángulo y permita que la niña conecte los puntos con un lápiz o con un marcador de fieltro.

Como extensión de esta actividad, identifique las figuras nuevamente y dígale a la niña que busque algo en la casa que pueda tener una de estas formas. Algunas respuestas esperadas pueden ser: Un pastel tiene la forma de un círculo; una caja tiene la forma de un cuadrado o de un rectángulo, un libro tiene la forma de un cuadrado o de un rectángulo, una tajada de pastel tiene la forma de un triángulo. Ud. puede incluir también la forma ovalada que se mencionó en la actividad para la edad 3, semana 25.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional de las formas básicas
* La habilidad para identificar las formas (círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo) al observar la cantidad de esquinas y lados
* La coordinación entre el ojo y la mano al doblar y conectar puntos
* La confianza
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 3 - Semana 43

Diversión con Imanes

Para esta actividad consiga dos imanes fuertes pequeños para sujetar notas a la puerta del refrigerador o compre dos imanes con forma de "U" para Reúna una colección de objetos, tales como un botón, una presilla para papeles, un lápiz con extremo de metal, un perforador de agujeros, un corta-uñas, un borrador de goma, un pedazo de tiza, una horquilla de tender ropas, un carretel o cualquier otro objeto seguro que Ud. decida emplear. Coloque los objetos en una caja para poder sacarlos uno a la vez.

Sujete un imán cerca de un clavo de acero y permita que la niña observe que el clavo resulta atraída al imán. Dígale que saque un objeto de la caja y lo sujete cerca del imán. Si el objeto resulta atraído hacia el imán, dígale a la niña que lo ponga a la izquierda de la caja. Si el objeto no queda atraído por el imán, dígale a la niña que lo ponga a la derecha de la caja. Permita que la niña continúe con esta actividad hasta que todos los objetos hayan sido clasificados.

Cuente cuántos objetos fueron atraídos por el imán. Cuente los que no fueron atraídos por el imán. Pregunte a la niña qué lado tiene más objetos. Compare los objetos uno por uno para probar qué lado tiene más. La niña descubrirá mediante esta experiencia qué número es el mayor.

Use un papel, un pedazo de espuma de estireno o un plato de plástico y coloque un imán en la parte superior del plato y otro en la parte inferior del plato, que esté alineado con el que está en la parte superior. Mueva el imán de la parte inferior lentamente a través del fondo del plato. Dígale a la niña que observe el movimiento del imán que está arriba. Permita que la niña experimente con esto hasta que su interés se desvanezca.

En otra ocasión, permita que la niña use un imán para descubrir otras cosas en la casa que sean atraídas por un imán, al caminar por la casa y probar los muebles, las lámparas, las bisagras, los tiradores de las puertas, la manivela del sanitario, la puerta del refrigerador, etc.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento del magnetismo
* El conocimiento de que sólo algunos objetos son afectados por el magnetismo
* La habilidad de clasificar
* El aumento del sentido del tacto al sentir la atracción del magnetismo
* La exploración libre
* La confianza e independencia

Edad 3 - Semana 44

Sí o No

Esta actividad se puede hacer en cualquier momento y es igualmente una buena actividad para los viajes. A continuación se dan algunas sugerencias. Se pueden agregar otras afirmaciones a medida que la niña llegue a tener más confianza. Estas declaraciones sirven para estimular el pensamiento de la niña y animarla a razonar y hacer más preguntas. Dígale a la niña que conteste a las siguientes declaráciones diciendo "sí" o "no".

La hierba es verde.
Las estrellas parecen titilar de noche.
Los pájaros vuelan en el agua.
Las piedras son buenas para comer.
Las páginas están en un libro.
Las plantas crecen en las máquinas lavadoras.
Las nubes son blancas.
La Pascua de Resurrección ocurre en la temporada de Navidad.
Una cámara toma medicinas.
Una silla es para sentarse.
Mamá cocina en el cuarto de baño.
El fuego puede ser peligroso.
Puedo nadar en la bañadera.
Puedo vaciar jugo en un tenedor.
Puedo llevar guantes en mis manos.
La nieve es caliente.
El azúcar es agrio.
Papá puede comprar bananas en la tienda de comestibles.
Los elefantes son animales pequeños.
Los peces viven en el agua.
Llevo zapatos en mis orejas.
Los automóviles tienen puertas.
Las lámparas nos dan luz.
Mamá lava las ropas en la lavadora de platos.

Esta actividad desarrolla:

* Las habilidades de escuchar
* Las habilidades de pensar
* La habilidad para tomar una decisión
* El enriquecimiento del lenguaje
* Las habilidades de asociación
* La confianza

Edad 3 - Semana 45

El Peloteo de los Ganchos de Ropa

Reúna diez horquillas de tender ropa (las que sean de colores agregarán más interés). Cuente las horquillas con la niña. Ponga las horquillas en una bolsa de papel. Haga una línea con hilacha o ponga un marcador para usarlo como límite. Ponga una paila vacía o un cesto para papeles a poca distancia de la línea del límite.

Tome una horquilla de la bolsa. Párese detrás de la línea de límite y muéstrele a la niña el modo de apuntar y tirar la horquilla para que aterrice en el recipiente vacío. Si Ud. no logra centrar la horquilla en el recipiente, pruebe otra vez. Dígale a la niña que con la práctica cualquiera puede mejorar.

Permita que la niña apunte y lance una horquilla hacia el recipiente. Elogie a la niña para motivarla a que haga lo mejor que pueda. Si la niña no acierta al recipiente, diga: "Hay una fuera; trata de acertar con otra". Continúe hasta que todas las horquillas hayan sido lanzadas. Cuente primero las horquillas que acertaron a caer en el recipiente. Invite a la niña para que le ayude a contar. Elogie a la niña aunque no haya ninguna horquilla en el recipiente. Invite a la niña para que le ayude a contar las que cayeron fuera del recipiente. Pregúntele a la niña qué cantidad es la mayor: Si las que cayeron dentro del recipiente o las que cayeron fuera. Recalque los conceptos "dentro" y "fuera".

Repita el juego a menudo y haga énfasis sobre la palabra "más". Cuando Ud. crea que la niña comprende el concepto de "más", hable sobre la palabra "menos". Evite usar estas palabras intercambiablemente hasta que Ud. esté segura de que la niña entiende la diferencia. Sería mejor pedirle a la niña que observara si hay "más" horquillas dentro del recipiente que fuera. Después, en otra ocasión, haga el juego y pregúntele a la niña cuál es "menos", la cantidad de horquillas dentro del recipiente o la cantidad de horquillas que haya fuera del recipiente. Cuando la niña desarrolle mayor habilidad, el recipiente debe moverse más lejos para estimular más a la niña.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La habilidad de apuntar a un objetivo
* El conocimiento de un juego de diez objetos
* El conocimiento adicional de los conceptos "más" y "menos"
* La comprensión de "dentro" y "fuera" de un recipiente
* La habilidad para tomar una decisión
* La confianza

Edad 3 - Semana 46

Escuche y Muévase

Escoja una mesa baja que sea adecuada para que una niña se siente encima y vaya debajo de ella momentáneamente. Consiga una caja fuerte que sea lo suficientemente grande como para que la niña gatée dentro de ella. Coloque la mesa y la caja cerca de una ventana y una puerta que puedan abrirse y cerrarse con facilidad. Permita que la niña escoja un juguete pequeño o un animal de peluche para usarlo en esta actividad.

Dígale a la niña que escuche y siga las indicaciones suyas. Diríjase a la niña por su nombre y dígale que ponga al juguete o al animal de peluche en el piso. Después empiece a darle a la niña las instrucciones que se presentan a continuación. Si la niña no parece comprender, repita con calma la orden otra vez y muéstrele a la niña lo que significa.

Pasa por encima del juguete o del animal de peluche.
Gatea por debajo de la mesa.
Entra en la caja.
Sal de la caja.
Abre la puerta.
Camina alrededor del juguete o del animal de peluche.
Ponte de pie entre la caja y la mesa.
Ponte de pie detrás de la mesa.
Mira por la ventana hacia fuera.
Mira dentro de la caja.
Cierra la puerta.
Camina hacia la ventana.
Camina cinco pasos hacia atrás.
Ponte de pie al lado de la mesa.
Ponte de pie debajo de (lo que sea conveniente para la niña).

Estas actividades deben repetirse a menudo. Las variaciones de estas órdenes estimularán más interés para la niña y ella se sentirá motivada adicionalmente para seguir distintas indicaciones. Los materiales (las ayudas a la actividad) deben cambiarse también. Por ejemplo, Ud. puede usar la cama, el gavetero y la caja de los juguetes en el cuarto de la niña y darle indicaciones empleando distintos juguetes seleccionados para colocarlos durante la actividad.

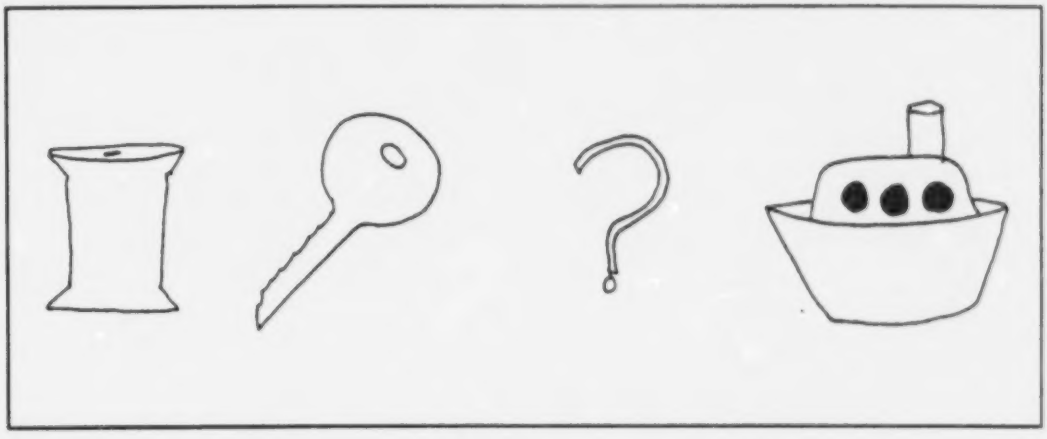
Esta actividad desarrolla:

* Las habilidades de escuchar
* El seguimiento de indicaciones
* El conocimiento adicional de los conceptos espaciales
* La coordinación motora gruesa
* El aumento del sentido táctil de los diversos materiales usados
* La confianza

BEST COPY AVAILABLE

Edad 3 - Semana 47

¿Qué Falta?



Reúna cualesquiera cuatro objetos pequeños y póngalos en fila. Algunos objetos que se recomiendan son: Un carretel, una llave, una taza y un juguete. Nombre los objetos de izquierda a derecha y anime a la niña a que los nombre independientemente para que Ud. la oiga. Dígale a la niña que se ponga de espaldas hacia Ud. Quite uno de los objetos y póngalo detrás de Ud. o en otro lugar donde la niña no pueda verlo. Pídale a la niña que se vuelva de frente a Ud. y le diga qué objeto falta. Elogie a la niña si lo dice correctamente. Si no lo hace, muéstrele el objeto faltante y repita el procedimiento.

A medida que la niña llegue a ser más hábil en identificar al objeto faltante, cambie las posiciones de los objetos para darle a la actividad más interés y estímulo.

Esta actividad puede variarse para usar cuatro figuras, cuatro colores, cuatro números o cuatro letras, etc. Sin embargo, recomiendo usar las figuras y los colores primero y después presentar los números y las letras cuando la niña los reconozca rápidamente.

Esta actividad desarrolla:

* La recordación de memoria
* La habilidad para identificar un objeto que no se ve
* La habilidad para usar pistas visuales para asociarlas e identificarlas.
* La confianza

Edad 3 - Semana 48

Dígame Cómo

Hable con la niña de algo sencillo que se pueda hacer en la cocina. Será más interesanter si es algo que a la niña le guste comer. Algunas recomendaciones son:

Hacer un emparedado de mantequilla de maní y jalea.
Preparar un tazón de cereal con fruta.
Preparar una naranja para comerla.
Hacer pudín de chocolate con una mezcla preparada.
Preparar un poco de gelatina.
Hacer un emparedado de queso a la parrilla.

Permita que la niña decida lo que le gustaría ayudarle a usted a hacer. Pregúntele a la niña cómo se hace. Dígale a la niña que le indique a Ud. lo que va primero, segundo, tercero, etc. Escuche a la niña y trate de prepararlo exactamente como ella le diga. La secuencia puede no estar en orden o puede que falte algún paso, pero escuche. La niña estará observando y ayudando y puede que se dé cuenta de su(s) error(es). No obstante, una vez que la tarea haya terminado, repase con la niña la secuencia lógica de los acontecimientos y por qué un paso debe preceder al otro.

Los niños disfrutan de ayudar en la cocina. Repita esta actividad en otras ocasiones y Ud. se asombrará de la secuencia lógica que se desarrollará a medida que Ud. prepare distintas cosas con la niña.

Como extensión de esta actividad, pídale a la niña que le diga el modo de hacer las cosas en la secuencia adecuada. Algunas recomendaciones son:

Alistarse para el desayuno.
Ponerse una chaqueta.
Ponerse ropas para jugar.
Poner la mesa para una comida.
Sembrar una semilla.
Lavar las ropas.
Alistarse para un día de campo.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad para recordar cosas que se hacen en secuencia
* La solución de los problemas
* El enriquecimiento del lenguaje
* La sensación de ayudar
* La confianza

Edad 3 - Semana 49

Las Familias

Dígale a la niña que todos los miembros de la familia deben estar juntos porque están emparentados unos con otros. Son diferentes de muchas manera, pero todas las familias tienen una cosa en común. Es el apellido familiar. Diga el apellido de la niña y recuerde los nombres de todos los miembros de la familia. Dígale a la niña su nombre completo. Pídale a la niña que lo repita. Si la niña no lo sabe, practíquelo antes de continuar esta actividad. A esta edad, una niña debe saber su nombre completo, sexo y edad. La fecha de nacimiento, el número del teléfono y la dirección se le pueden enseñar gradualmente después, pero la niña debe conocer toda esta información antes de ingresar al kindergarten.

Una vez que la niña comprenda el concepto del apellido familiar, dígale que escuche las palabras que Ud. diga. Dígale que las cosas que Ud. nombre serán diferentes; no obstante, estos nombres deben recordarle a ella un grupo especial al cual pertenecen esas cosas. Debido a que se les agrupa por una razón especial, decimos que pertenecen a la misma "familia". Diga las palabras "perro", "gato" y "casa". Pregunte a la niña cuáles dos pertenecen a la misma familia. La niña debe decir "perro y gato", porque son animales y pertenecen a la familia de los animales. Una casa no es un animal y por lo tanto no pertenece a este grupo.

Repase las palabras siguientes con la niña y agregue otras a medida que piense en ellas. Permita que la niña razone en cuanto a cuáles dos cosas pertenecen a la familia especial. Ud. puede enriquecer la actividad hablando con la niña de cada grupo familiar especial, después que ella haya tenido la oportunidad de identificar cuáles dos cosas pertenecen a la familia especial.

Abrigo - chaqueta - guante	(Familia de las ropas)
Libro - mesa - silla	(Familia de los muebles)
Libro - guante - mitón	(Familia de las ropas)
Naranja - manzana - pavo	(Familia de las frutas)
Lámpara - uno - dos	(Familia de los números)
Autobús - automóvil - casa	(Familia del transporte)
Televisor - hamburguesa - papas fritas	(Familia de los alimentos)
Cama - gavetero - toalla	(Familia de los muebles)
Insecto - flor - árbol	(Familia de las plantas)
Babero - cuna - papá	(Familia de la niña)
Banqueta - calcetines - zapatos	(Familia de las ropas)
Papel - mezcladora - tostadora	(Familia de los aparatos)
Lavadora - secadora - portal	(Familia de la lavandería)
Verde - rojo - pintura	(Familia de los colores)
Almohada - oso - conejito	(Familia de los animales)
Bizcocho - panecillos - cuchillo	(Familia de los panes)
Jugo - leche - caja	(Familia de los líquidos)
Valija - baúl - hierba	(Familia de los viajes)
Cuchara - helicóptero - aeroplano	(Familia de los vuelos)
Desayuno - almuerzo - borrador	(Familia de la hora de comer)

Estas sugerencias brindan oportunidades para que Ud. hable con la niña sobre muchas cosas diferentes. Mediante esta experiencia, Ud. enriquecerá el conocimiento y el vocabulario de la niña, así como también le dará más habilidad para pensar y razonar. Repita esta actividad en distintas

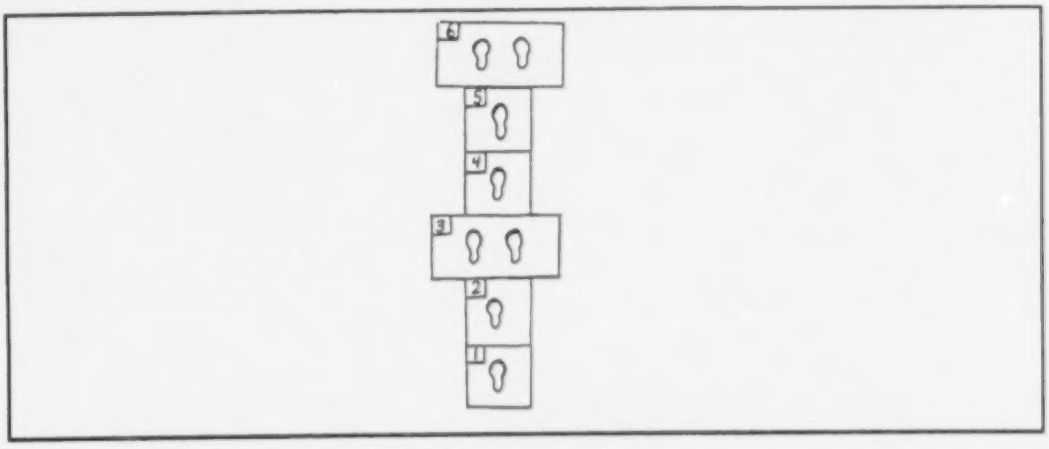
ocasiones. Usela también como un juego tranquilo y también como un juego para los viajes. Le servirá para mantener a la niña ocupada y estimulada.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento mayor de una familia y del apellido de la familia
* El recordar de memoria su nombre completo, edad y sexo
* La habilidad para relacionar y razonar
* El enriquecimiento del lenguaje
* La confianza

Edad 3 - Semana 50

La Diversión con el Juego del "Saltaperico"



Ponga un pedazo de hilacha en una alfombra para hacer el contorno de una zona para el "saltaperico". Se puede usar tiza afuera, en la acera, o una varilla para trazar las líneas del "saltaperico" en la arena o la tierra. Si Ud. usa la hilacha en el interior, escriba separadamente los números 1, 2, 3, 4, 5 y 6 en tarjetas de índice y colóquelas consecutivamente en la esquina superior izquierda de cada cuadro de las líneas de límite del "saltaperico". Si esta actividad se hace afuera, los números pueden trazarse consecutivamente en cada cuadro de las líneas de límite. Identifique cada número con la niña.

Instruya a la niña que salte en un pie dentro del primer cuadro. Después ella debe saltar al segundo cuadro y continuar al tercero, poniendo los dos pies en éste. Después debe saltar al cuarto cuadrado sobre un pie, después al quinto y por último al sexto con ambos pies. Dígale a la niña que regrese y comience de nuevo en el cuadrado número 1. Permita que la niña haga esto varias veces o hasta que pierda el interés.

En otra ocasión, use una bolsa de frijoles u otro objeto seguro que no ruede. Dígale a la niña que tire suavemente el objeto dentro del primer cuadrado. Si el objeto aterriza en ese cuadrado, ella debe saltar entonces al segundo cuadrado, al tercero con los dos pies, y de éste seguir al cuarto y el quinto, aterrizando con los dos pies en el sexto. En ese punto, ella debe saltar de regreso en la misma forma y recoger el objeto que fué tirado al primer cuadrado antes de saltar fuera del límite del "saltaperico". Debe instruirse a la niña que lance el objeto hacia el segundo cuadrado, continúe adelante y se voltée en el cuadrado número 6, regresando para recoger el objeto en el segundo cuadrado. La niña debe continuar esta actividad hasta que el objeto haya sido lanzado dentro de cada uno de los cuadrados.

Si la niña parece tener alguna dificultad, practique a tirar el objeto en cada cuadro y después continúe con los saltos y la recogida del objeto de cada cuadro. Con la práctica, la niña disfrutará de esta actividad y al mismo tiempo aprenderá a reconocer con rapidez los números del 1 al 6. Ella debe estar igualmente al tanto de cuál número precede o sigue al otro.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación motora gruesa
* La habilidad para apuntar a un objetivo
* El conocimiento adicional de la secuencia de los números
* La habilidad para equilibrarse
* La habilidad para identificar a los números del 1 al 6
* La confianza e independencia

Edad 3 - Semana 51

Termínelo

Esta es una actividad que permite a la niña pensar y expresarse de palabra. Dígale a la niña que Ud. va a decir una parte de una frase y que ella debe terminarla. Explíquele a la niña que una frase es un grupo de palabras que tiene sentido. Esta es una actividad que debe repetirse muchas veces. Es también un juego bueno para los viajes. Se pueden agregar muchas sugerencias diferentes a la lista que va a continuación.

Algunas recomendaciones son:

Fuí al (a la) _____.

Voy de vacaciones a ver _____.

Ayer yo _____.

Mamá y yo dimos un paseo y _____.

Papá me dió _____.

Un árbol es _____.

Mi automóvil irá a _____.

Mi nombre es _____.

Yo soy _____.

Me gusta _____.

Esta actividad desarrolla:

* Las habilidades de escuchar
* La habilidad para pensar y relacionar las ideas
* El recordar de memoria
* La libertad de expresión y el desarrollo del lenguaje

Edad 3 - Semana 52

Las Acciones

Invite a la niña a escuchar y hacer la acción correcta. Si la niña tiene dificultad con cualquiera de estas recomendaciones, tómese el tiempo necesario para practicar la acción antes de continuar esta actividad.

Algunas recomendaciones son:

Saltar cinco veces sobre los dos pies.
Saltar sobre un sólo pie tres veces.
Caminar de puntillas hasta que se le indique detenerse.
Golpear los pies suavemente contra el suelo seis veces.
Dar palmadas con la manos cuatro veces.
Caminar en el mismo lugar alternando (cambiando) los pies.
Contar 1, 2, y decir a la niña que camine hasta que Ud. diga "Alto".
Golpear el piso con los pies suavemente cuatro veces.
Saltar sobre tres pies (los dos pies y una mano) tres veces.
Saltar sobre cuatro pies (los dos pies y las dos manos) cinco veces.
Gatear como una serpiente hasta que le indique detenerse.

Como extensión de esta actividad, cante el estribillo siguiente mientras que la niña pretende ser un osito de peluche.

"El Osito, el Osito salta sobre un pie, un pie, un pie.
El Osito, el Osito salta sobre dos pies, dos pies, dos pies.
El Osito, el Osito salta sobre tres pies, tres pies, tres pies.
El Osito, el Osito salta sobre cuatro pies, cuatro pies, cuatro pies.
Osito, Osito, eso ya es bastante".

La niña debe entonces detenerse y descansar. Esta actividad puede repetirse no sólo como diversión, sino que es una buena actividad para las habilidades motoras y enseña a la niña la secuencia numérica del uno al cuatro.

Esta actividad desarrolla:

* Las habilidades de escuchar
* El seguimiento de instrucciones
* La coordinación motora gruesa
* La habilidad para efectuar una tarea cierto número de veces
* La confianza

Parte V

(De los Cuatro a los Cinco Años)

Introducción

Un niño de cuatro años puede hacer más. Está más desarrollado social, mental y físicamente. La inter-acción con otros niños de la misma edad le lleva al desarrollo adecuado. El niño aprende no sólo a jugar honradamente, sino que se le expone a otras personas que son distintas que él. Esto ayuda a la ampliación de su perspectiva sobre la vida y le ayuda a ajustarse fuera del ambiente de su hogar. Para un niño el juego es el modo de aprender. Los niños aprenden unos de los otros. Por lo tanto, el juego debe ser orientado y fomentado para asegurarse de que el niño desarrolle buenos hábitos de juego.

Los niños de esta edad son muy curiosos. Tienen más confianza y empiezan a mostrar un interés mayor por los números y las letras. La mayoría de los niños de cuatro años disfrutan de que se les lea y de mirar fotos. Algunos niños pueden reconocer las letras en las palabras y hasta ser capaces de leer algunas palabras a medida que buscan más detalles.

Un niño de cuatro años puede deleitarse al distinguir las semejanzas y las diferencias en las fotografías, las formas, los colores, los tamaños, las letras y los números.

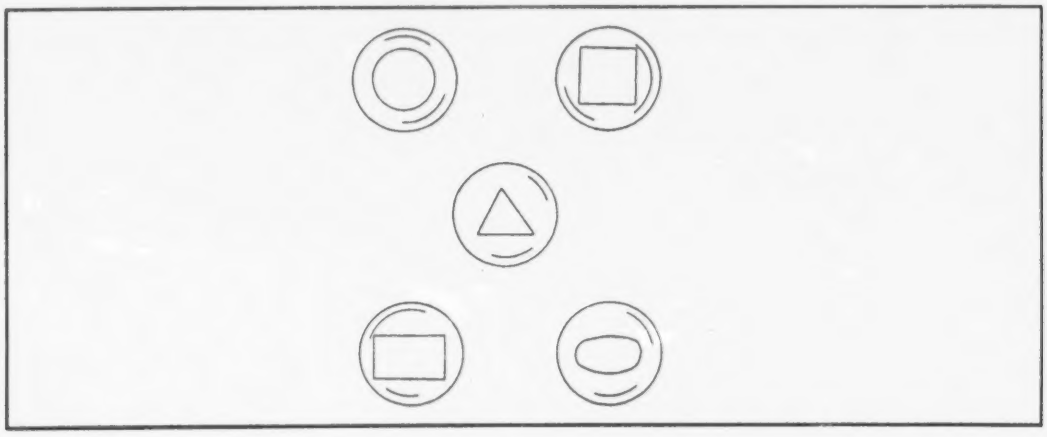
La coordinación de las habilidades manuales mejora mucho para esta edad y el niño está más interesado por diversas actividades de esta clase, lo cual fomenta el refinamiento adicional del control de los músculos pequeños y de la coordinación. Esto es necesario para escribir y para otras habilidades motoras finas que el niño encontrará cuando ingrese a la escuela.

La coordinación de los músculos grandes mejora extraordinariamente a esta edad, aunque algunos niños tienen dificultad para recibir y lanzar una pelota, saltar la cuerda, equilibrarse y brincar. La práctica servirá para refinar la coordinación necesaria que necesita un niño a fin de dominar cualquier deficiencia que pueda tener en estas habilidades.

Nota: La autora y el editor no son responsables de ninguna lesión o muerte ocurridas debido al uso incorrecto de los materiales y las instrucciones que se recomiendan. Como sucede con todas las actividades relacionadas con los niños, los materiales deben escogerse con atención cuidadosa para la seguridad del niño; la supervisión de los adultos es indispensable.

Edad 4 - Semana 1

Jugando con Formas



Recorte cada una de las siguientes formas del centro de otros tantos platos de papel: Un círculo, un cuadrado, un triángulo, un rectángulo y un óvalo. El tamaño debe ser de aproximadamente cinco pulgadas en el punto más ancho. Será fácil que el niño los use si Ud. recorta las formas de modo que el borde de los platos de papel continúe intacto.

Pida al niño que nombre cada forma y ayúdele si es necesario. Anime al niño para que palpe la forma recortada abierta (el esténcil) que quede en el centro de cada plato de papel. Guíe el dedo índice del niño alrededor del borde de cada forma para que el niño pueda sentir y ser capaz de identificar la forma mediante el tacto.

Dígale al niño que cierre los ojos y palpe el borde de la forma abierta recortada (el esténcil) y trate de identificar la forma. Si es necesario, dé pistas al niño para ayudarle a identificar la forma. Continúe esta actividad hasta que el niño pueda nombrar rápidamente cada forma al palpar el borde de cada forma abierta recortada (el esténcil).

Dé al niño un creyón, un marcador de fieltro o un lápiz y una hoja de papel en blanco o papel de construcción de colores. Dígale al niño que trace cuidadosamente alrededor del borde del esténcil del círculo para hacer un círculo del mismo tamaño que el agujero del esténcil. Permita que el niño use tijeras de punta sin filo para recortar el círculo dibujado. Recuerde al niño que sujete las tijeras adecuadamente y que corte por el lado de la línea, no por sobre la línea. Siga el mismo procedimiento para las otras cuatro formas y pídale al niño que nombre cada una de ellas. Ayúdelo si es necesario. Si él conoce todas las formas, asegúrese de elogiarlo. Además, evalúe la técnica del niño para recortar y, si Ud. cree que puede hacer un mejor trabajo al recortar, anímelo a repetir la actividad y practicar su corte. Los niños de esta edad acostumbran necesitar de mucha práctica en el corte y a menudo están dispuestos a continuar practicando.

Como extensión de esta actividad, aliente al niño a ayudarle a situar las cinco formas recortadas en una hilera, de izquierda a derecha. Pídale al niño que "lea" las formas. Asegúrese de que él empiece por la izquierda. Dígale al niño que se vuelva de espaldas mientras Ud. quita una de las

formas. Al niño debe decírsele entonces que vuelva a ponerse de frente a Ud. y le diga qué forma es la que falta. Este es un juego que él puede hacer independientemente con un amigo.

Si el niño disfruta al dibujar y recortar las formas, permítale que use periódicos viejos o páginas de revistas viejas para ahorrar papel. Ud. puede permitirle que use tijeras independientemente si Ud. cree que el niño es lo suficientemente responsable. Si Ud. está incierta sobre la conducta del niño, obsérvelo y vigílelo cuidadosamente mientras él usa las tijeras.

Conserve los esténciles hechos con los platos de papel y vuelva a presentarlos en otra ocasión. Esta es una actividad que un niño disfruta al repetirla, aún cuando no esté al tanto de que ayuda a mejorar sus habilidades motoras finas.

El niño puede disfrutar de colorear con el costado de un creyón partido. Permita al niño que escoja un esténcil hecho de un plato de papel. En vez de trazar el borde de la forma, anime al niño a usar el costado del creyón para colorear toda la forma dentro del límite del esténcil. Puede ser necesario fijar el esténcil con precinta de pegamento antes de empezar.

Esta actividad desarrolla:

* La sensibilidad al tacto de los bordes de los esténciles
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La confianza
* La habilidad para identificar las formas, dibujar y recortar
* El aumento del conocimiento de un límite

Edad 4 - Semana 2

La Caja de Tarecos

Permita que el niño le ayude a recoger muchos objetos sencillos de la casa. El niño puede desear el llevar una bolsa plástica del mercado con asas mientras Uds. dos buscan y recogen objetos descartados (tarecos). Algunos objetos que pueden ser interesantes para el niño son: Un tornillo, un lápiz, una presilla para papel, una pluma de ave, un pedazo de algodón, una tapa de botella, un botón, una placa, una llave, un carretel, un imán pequeño, un borrador, dados, un premio de "Cracker Jack", un peinecito, una flor plástica, un carrito, etc. Los objetos pueden colocarse entonces en una caja especial (por ejemplo, una caja de zapatos) y ponerle una etiqueta que diga: "Caja de Tarecos". Se puede agregar muchos objetos más a medida que el niño encuentre otros objetos especiales.

Conserve la caja de tarecos indefinidamente, porque los niños disfrutan de inspeccionar y experimentar con objetos pequeños de muchos modos. El puede palparlos, mirarlos con un lente de aumento, clasificarlos, contarlos, dibujar alrededor de los bordes exteriores de los objetos y descubrir otros modos de usarlos, tales como: Seleccionar cosas de un cierto color, escoger los animales, identificar las cosas que viajan o hablar de los objetos seleccionados individualmente.

Trace algunas "Equis" (X) al azar en un pedazo grande de periódico. Indique al niño que escoja cualquier objeto de la caja de tarecos y coloque uno de los objetos sobre cada una de las Equis rojas. Fíjese si el niño pasó por alto alguna de las letras cuando él le diga que ya terminó. Muéstrele al niño las Equis que pasó por alto, si hay alguna.

En otra ocasión, alinée Equis de distintos colores en filas sobre el periódico. Sepárelas a poca distancia pero lo suficientemente aparte como para evitar que se sobrepongan. Instruya al niño para que empiece por la izquierda y coloque los objetos, uno por uno, hacia el lado derecho. Muestre al niño por dónde ha de empezar en la próxima hilera a la izquierda. Dígale que pretenda que, cada vez que ponga un objeto sobre una "X", él está leyendo, porque las personas leen las palabras de izquierda a derecha en este orden.

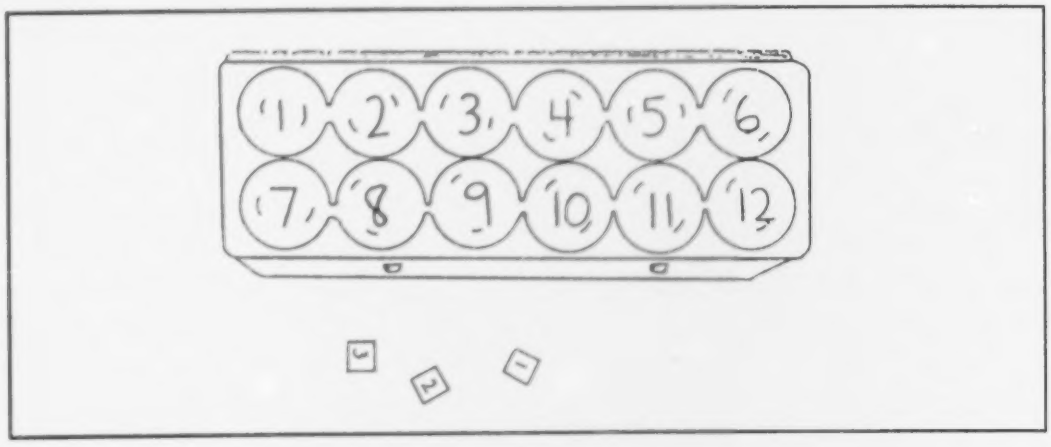
Esta actividad puede repetirse a varias horas y el niño disfrutará de usar la "Caja de los Tarecos" independientemente. Asegúrese de que los objetos que haya en la "Caja de los Tarecos" sean seguros para que el niño los use independientemente o con otro amigo.

Esta actividad desarrolla:

* La libertad de selección
* El conocimiento adicional de igualar uno con uno
* El aumento del sentido del tacto con los "tarecos".
* La habilidad para seguir instrucciones
* El conocimiento adicional de la progresión de izquierda a derecha
* La confianza e independencia

Edad 4 - Semana 3

Una Docena



Muestre al niño una caja de huevos vacía. Pregúntele qué es. Dígaselo si él no lo sabe. Muévase de izquierda a derecha y cuente los espacios de la hilera superior. Muévase hacia la izquierda en la hilera inferior y continúe contando hasta doce. Dígale al niño que a doce unidades de cualquier cosa se les llama una docena.

Use un marcador fino de fieltro y numere los espacios destinados a contener los huevos desde el uno hasta el doce, empezando por la parte superior izquierda. Recorte doce cuadrados o círculos pequeños de tarjetas de índice o cartón y numérelos del uno al doce con el marcador de fieltro fino.

Cuente los espacios de la caja de huevos otra vez y señale a los números mientras cuente. Dé al niño un círculo o cuadrado pequeño con el número (1). Dígale al niño que lo ponga en el compartimiento del número (1). Indíquele que continúe haciendo esto a medida que Ud. le dé cada número consecutivo, hasta que todos los doce pedazos hayan sido situados correctamente. Ud. puede necesitar hacer esto varias veces, para asegurarse de que el niño sepa dónde buscar el número correcto en la caja de huevos.

Cuando el niño tenga confianza con esta actividad, mezcle los pedazos numerados y permita que el niño busque el pedazo que tenga el número (1), después el que tenga el número (2) y continúe hasta que el niño haya colocado todos los doce pedazos numerados en una hilera correcta de izquierda a derecha. Después anímele a igualar estos números con los de la caja de huevos independientemente. Esta actividad debe repetirse muchas veces para permitir que el niño desarrolle confianza y exactitud. Guarde la caja de huevos numerada para usarla en otras actividades.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de una docena
* La habilidad para igualar los números del 1 al 12
* El aumento de la habilidad para la progresión de izquierda a derecha
* El conteo en secuencia y el reconocimiento de los números 1 al 12
* La confianza e independencia
* La coordinación entre el ojo y la mano

Edad 4 - Semana 4

La Correspondencia

Use una tarjeta grande para índice o un sobre grande, y escriba el nombre del niño cuidadosamente en él. Escriba la dirección del niño debajo del nombre, para que parezca una pieza de correspondencia (una carta). Use letras mayúsculas solamente al comienzo de cada palabra y minúsculas para el resto de cada palabra. Pegue un sello de correos usado en la esquina derecha superior del sobre y escriba la dirección del remitente usando el nombre y la dirección de algún familiar, en la esquina izquierda superior. Si está utilizando un sobre, escriba un mensaje en el respaldo de la tarjeta de índice o use un pliego de papel para el mensaje. El mensaje debe ser breve y estar firmado: "Con amor".

Para hacer que esta actividad sea más real, un pariente puede haber enviado una tarjeta postal o una carta, o Ud. puede sugerir que un pariente haga esto especialmente para el niño.

Cualquier método que sea el que Ud. use, presente la pieza de correspondencia al niño. Dígale que esta es una pieza de correspondencia con su propio nombre en ella. Señale el nombre del niño mientras Ud. mueve su mano de izquierda a derecha. Entonces diga: "El número y la calle donde está tu casa se hallan inmediatamente debajo de tu nombre". Señale éstos mientras vuelve a mover su mano de izquierda a derecha. Dígale al niño que a esto se le llama la "dirección" de la familia; es decir, donde vivimos. El cartero (o la cartera) sabe exactamente a dónde ha de traer nuestra correspondencia, porque puede leer nuestra dirección y sabe dónde vivimos. Léale al niño el mensaje de la tarjeta o la carta. Comente lo que dice.

Lea la dirección varias veces y pídale al niño que la repita después de Ud. Acuérdese de mover su mano de izquierda a derecha mientras le lea al niño.

Para extender más esta actividad, escriba el nombre y la dirección del niño en cinco sobres o tarjetas y otros cinco nombres y direcciones en cinco sobres distintos para simular cartas. Use dos bolsas de papel para que simulen buzones. Fije la carta original grande a una de las bolsas y deje la otra bolsa sin marcar. Mezcle las cartas y dígale al niño que ponga toda su correspondencia en la bolsa correcta y la otra correspondencia en la bolsa sin marcar. Muéstrele al niño el modo de comparar los nombres si él no comprende por completo. Entonces permítale que trabaje independientemente.

En otras ocasiones, repase la dirección del niño con él para asegurarse de que él pueda recordarla de memoria. Anime al niño a repetir la actividad de comparar direcciones. El puede sugerir también que dicta una carta para un familiar o amigo especial. Esta sería una ocasión oportuna para que el niño empezara a manifestar sus pensamientos, mientras que Ud. los escribe en un papel. El se deleitará al observar que Ud. escribe lo que él diga.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad para reconocer un nombre escrito
* El interés por aprender a recordar la dirección correcta
* La habilidad para comparar la dirección correcta
* El conocimiento adicional del correo y la entrega del correo
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 4 - Semana 5

Letras y Líneas

Repase la Canción del Alfabeto que se presentó en la actividad para la edad 3, semana 36. Dígale al niño que las letras son divertidas y podemos hacer muchos juegos con ellas. Muéstrele al niño una figura con todas las letras, incluyendo las mayúsculas y las minúsculas.

Use las letras impresas en una tableta o haga las suyas propias. Sin embargo, tenga en cuenta que hay un modo especial de formar cada letra. Por lo tanto, se recomienda usar un modelo exacto para que el niño lo vea en este momento, a fin de evitar la necesidad de rectificar errores en otra oportunidad.

Asumiendo que Ud. esté usando un modelo exacto, señálele al niño que las letras se hacen con líneas rectas, curvas o partes rectas y partes curvas. Pregúntele al niño si puede encontrar las letras de su nombre. Ayúdele a encontrarlas. A fin de facilitar esto para el niño, escriba su nombre con letras de imprenta (o de molde) para que él lo use al igualar cada una de las letras de su nombre. Primero, use sólo mayúsculas y después use sólo minúsculas para escribir el nombre del niño con letras de molde, a fin de que él lo emplee como guía. En este momento, señálele al niño que en el kindergarten, el (la) maestro(a) escribirá su nombre de modo que la letra de comienzo de cada palabra será mayúscula y las demás letras serán minúsculas. Esto es importante para que Ud. y el niño lo conozcan, porque el (la) maestro(a) a menudo debe "des-enseñar" al niño si éste aprende a escribir su nombre con una mezcla de letras mayúsculas y minúsculas. Algunas pre-escuelas enseñan a los niños a escribir sus nombres con mayúsculas solamente, porque parece ser más fácil para ellos. La mayoría de los niños de esta edad no están listos para la escritura formal de las letras. Puede mostrársele al niño el modo correcto de formar las letras, pero su coordinación manual puede no estar lo suficientemente refinada como para sujetar un lápiz para hacer la configuración de las letras.

Cocine un poco de spaghetti, lávelo, tire el agua y séquelo con una toalla de papel. Permita que el niño corte el spaghetti con unas tijeras que no tengan filo en las puntas. Anime al niño a mirar a la figura de las letras y use los pedazos de spaghetti recortados para formar algunas de las letras. Haga unas cuantas letras para motivar al niño a copiar las letras

que Ud. haga. Empiece por arriba siempre que sea posible y forme letras. Puede ser más fácil para el niño si Ud. escribe las letras mayúsculas en tarjetas individuales para que el niño las use como modelos para formar letras. Después, las minúsculas pueden presentarse si el niño muestra interés por esta actividad. Permita que el niño forme sólo unas cuantas letras durante una actividad, porque el formar demasiadas letras de una vez podría ser abrumador para él. Esto puede ocasionarle desilusión y el niño no se interesará en continuar esta actividad.

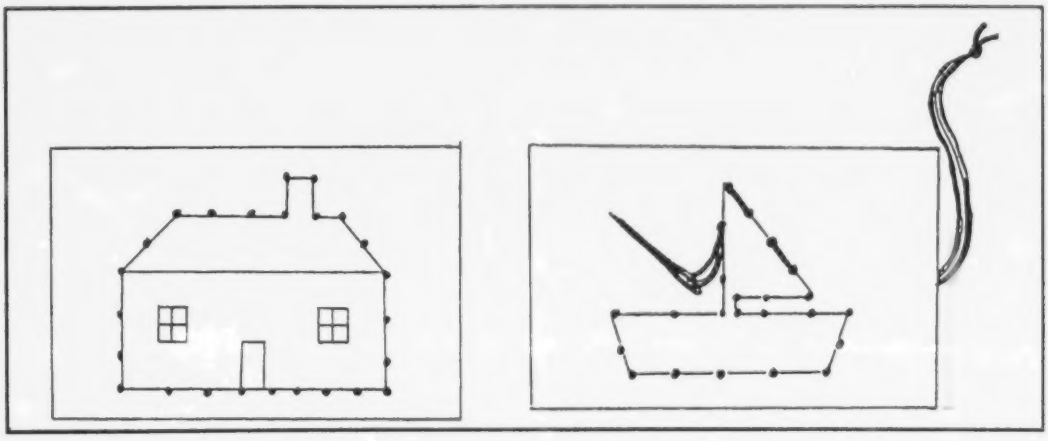
Los pedazos de spaghetti pueden guardarse en el refrigerador, en una bolsa plástica, durante varios días. El spaghetti puede usarse también para formar los números. Sin embargo, no trabaje con letras y números al mismo tiempo. Los niños tienen dificultad para distinguir los significados de las palabras "letra" y "número". El modo de asegurarse de que el niño esté listo (suficientemente capacitado) para tener éxito en la escuela es: "Lenta y continuamente".

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento mayor de los nombres de las letras
* La habilidad para igualar las letras de un nombre
* El conocimiento mayor de las formas de las letras
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La confianza e independencia

Edad 4 - Semana 6

Coser es Divertido



Reúna cinco pedazos de cartón corrugado o de cartulina para letreros en blanco, aproximadamente del tamaño del papel de cartas. Escoja cinco cuadros grandes de un libro para colorear o de una revista. Trate de escoger cuadros que tengan pocos detalles. Recorte los cuadros y péguelos sobre el cartón grueso. Permita que el pegamento se seque. Use una lezna, un punzón para hielo, un lápiz afilado o un clavo grande para perforar agujeros con una separación de dos pulgadas alrededor de las formas que haya en los cuadros.

Dé al niño una aguja grande de tapicería que no tenga punta afilada y esté ya ensartada. Use hilo de aproximadamente una yarda de largo, haga un tramo doble y hágale un nudo para atar los dos extremos. Asegúrese de que el nudo sea grande, para que el hilo no se deslice a través de los agujeros de los cuadros.

Muéstrele al niño el modo de entrar y sacar la aguja de los agujeros para situar al hilo alrededor de los cuadros. El niño necesitará que Ud. le ayude a cortar el hilo y atar los nudos para poder continuar haciendo lo mismo alrededor de los demás cuadros. Esta actividad puede exigir de un poco de coordinación, pero el niño puede desarrollar esta habilidad y llegar a ser bastante capaz de dar puntadas corridas.

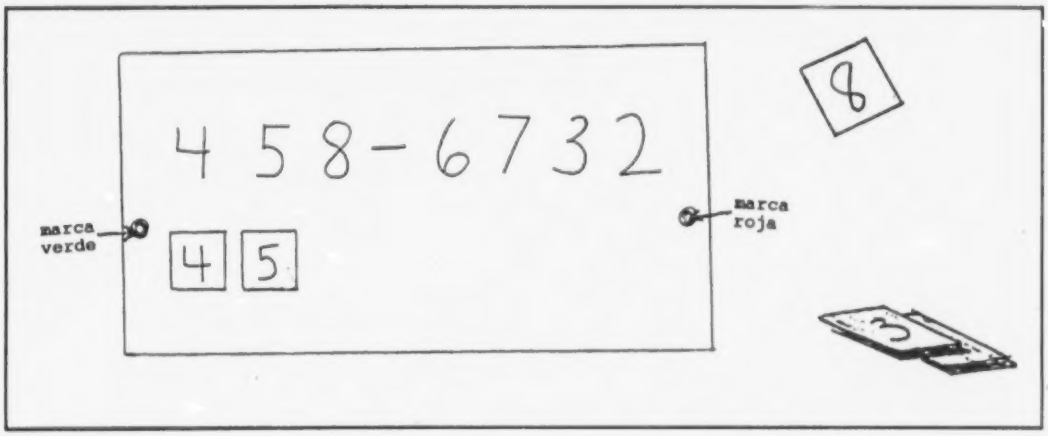
Se puede hacer la misma actividad de tejer alrededor de los cuadros trazando el contorno de un animal de peluche para producir una forma, o empleando papel de carbón para hacer el contorno de un cuadro y trasladarlo al cartón.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La habilidad de los fundamentos de la costura
* El conocimiento adicional de las distintas formas de los objetos
* La confianza e independencia

Edad 4 - Semana 7

El Teléfono



Debe enseñársele al niño el uso adecuado de un teléfono. También debe saber el número telefónico para casos de urgencia (911) o cualquiera que sea el número de urgencia donde Ud. viva. Para hacer esta actividad, sería ideal el usar teléfonos verdaderos que se puedan desconectar fácilmente. Si esto no es posible, trate de conseguir dos teléfonos de juguete que tengan números. Ud. puede hacer también dos teléfonos de cartón, usando su teléfono como modelo para dibujarlo y marcarlo. Entonces puede recortarlos y usar hilo o cuerda para unir el receptor al costado de la base del teléfono.

Dé uno de los dos teléfonos al niño. Diga un número e indíquele al niño que lo encuentre en su teléfono. Haga esto con todos los números. Puede que el niño haga preguntas sobre otros botones o señales del teléfono. Conteste las preguntas tan brevemente como sea posible y dígale al niño que Ud. le informará más sobre los botones o las señales después. El niño observará indudablemente las letras del alfabeto en los mismos botones que los números. Dígale al niño que también se pueden usar ciertas letras en vez de números para hacer llamadas por teléfono, pero que en este momento será más fácil usar los números.

Indíquele al niño el número de su teléfono y anímelo a repetirlo varias veces después de Ud. Entonces dígale que encuentre los mismos números en uno de los dos teléfonos que Ud. está usando para esta actividad. Nombre cada número de una vez para que el niño pueda escuchar, pensar y encontrar cada número. Haga esto varias veces y después pídale al niño que recuerde su número de teléfono de memoria. Ayúdele si es necesario. Elógielo por cualquier reacción positiva para ayudarle a ganar confianza.

Si Ud. sabe el número telefónico del amigo de su niño, permita que el niño oprima los botones o marque el número correcto en el disco del teléfono verdadero. Sin embargo, antes de hacer esto enseñe al niño a identificarse con su nombre y después pedir hablar con su amigo por el nombre de éste. Por ejemplo, el niño podría decir: "Habla (el nombre del niño). ¿Puedo hablar con (el nombre de su amigo)?" El niño debe saber también que él debe tener una razón para llamar a otra persona. Hable de esto e indíquele que practique los buenos modales al usar el teléfono. Quizás Ud. pueda sugerir alguna razón para llamar al amigo de su niño.

BEST COPY AVAILABLE

Escriba su número telefónico en un pedazo grande de papel. Lea cada número y señálelo a medida que Ud. diga el número. Dígale al niño que este será su directorio telefónico. Después escriba cada número separadamente en una tarjeta pequeña de índice o algo semejante. Mezcle las tarjetas con los números y dígale al niño que las ponga en el orden correcto usando el directorio telefónico que Ud. hizo. Ponga una marca verde a la izquierda del directorio telefónico y una marca roja a la derecha. Recuérdele al niño que él debe empezar por el lado verde y detenerse en el lado rojo. Anime al niño a repetir esta actividad a menudo, para que sepa su número telefónico de memoria.

Esta actividad desarrolla:

* El recordar de memoria uno o más números telefónicos
* El igualar las habilidades con los números
* El conocimiento adicional de la progresión de izquierda a derecha
* La cortesía en el uso del teléfono
* La confianza e independencia

Edad 4 - Semana 8

Más Sobre Mí

Halle una fotografía a colores de cuerpo entero de un niño o una niña en una revista o alguna otra fuente. Recorte la fotografía y pregúntele al niño si es de un niño o de una niña. El niño debe ser capaz de contestar a esta pregunta correctamente. Esto debe servir para hacer que el niño tenga confianza antes de comenzar la actividad siguiente.

Dé al niño un lápiz sin punta o un bolígrafo con el creyón retraído. Dígale que, sin hablar, toque las partes del cuerpo en la fotografía a medida que Ud. las mencione por sus nombres. Ayude al niño si es necesario y elógielo por cualquier reacción positiva que él tenga.

Las partes del cuerpo a tocar son:

* La cabeza/el cabello
* El ojo
* La nariz
* La oreja
* La mejilla
* Los labios
* El cuello
* El codo
* La muñeca
* La cintura
* El vientre
* La rodilla
* El tobillo
* El pie/los dedos del pie
* Las caderas
* La mano/los dedos de la mano

Dé al niño una pelota de hilacha, una bolsa de frijoles o un pedazo de papel hecho como una pelota e indíquele que los use para tocar las distintas partes de su cuerpo a medida que Ud. nombre las diferentes partes del cuerpo que se nombraron previamente. Recuérdele que él no debe hablar mientras Ud. nombra las palabras. El debe escuchar muy cuidadosamente para no cometer errores. Ayúdele si es necesario, pero trate de concederle tiempo para escuchar, pensar y tocar a cada parte del cuerpo con la pelota de hilacha, la bolsa de frijoles o la pelota de papel.

Haga una nota mental de las partes del cuerpo que el niño pasó por alto o equivocó y repita la actividad con la figura y después pídale al niño que las encuentre otra vez en su propio cuerpo.

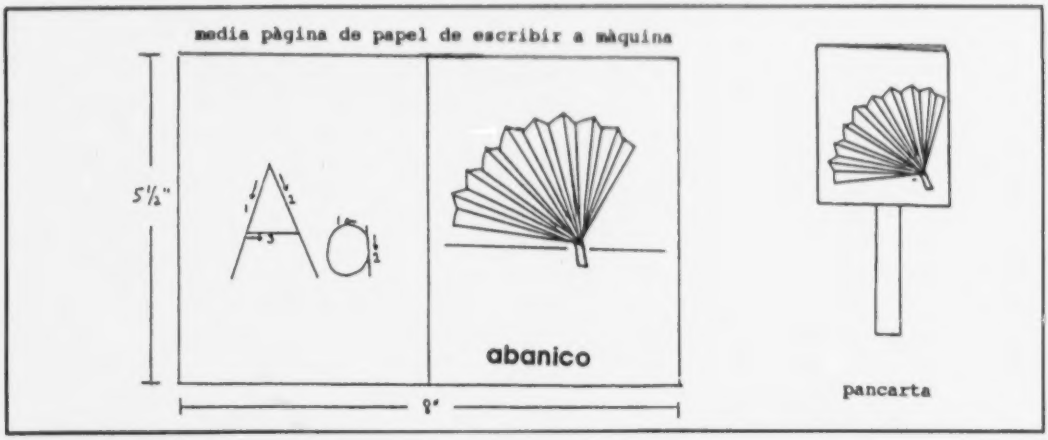
Dé al niño un pedazo de papel en blanco y un creyón o lápiz. Dígale que dibuje una figura de sí mismo. Recuérdele que trate de incluir todas las partes del cuerpo. Acepte los resultados y elogie al niño por sus esfuerzos, sin perjuicio de lo que parezca la figura. Guarde la figura en un lugar seguro y en varias oportunidades durante las semanas y los meses siguientes, anime al niño a dibujar otras figuras de sí mismo. Póngale fecha a cada figura y compárelas cada vez que el niño dibuje. Ud. deberá ver un adelanto gradual con cada dibujo.

Esta actividad desarrolla:

* El refuerzo del conocimiento de las partes del cuerpo
* La habilidad para escuchar y localizar las partes del cuerpo
* La habilidad para dibujar un "retrato" de sí mismo
* El enriquecimiento del lenguaje
* La confianza

Edad 4 - Semana 9

Diversión con la Letra Aa



El alfabeto se presentó por primera vez en la actividad para la edad 3, semana 36. En aquel momemto se recomendó una explicación para distinguir las letras mayúsculas y minúsculas, en la cual se hizo referencia a la mayúscula como la "madre", porque a menudo se le llama la letra "grande". En consecuencia, la minúscula es pequeña y se hizo referencia a ella como la "niña".

He decidido presentar una letra cada semana en orden alfabético. Ud. observará que las letras mayúscula y minúscula se presentan juntas. La razón de esto es que a los niños se les enseña a menudo a escribir palabras usando letras mayúsculas solamente. En la escuela se enseña a los niños que sólo los nombres propios, los de lugares y cosas importantes deben empezar con mayúsculas. Las letras adicionales de cada palabra se escriben con minúsculas. Todas las demás palabras se escriben con minúsculas.

Los (las) maestros(as) necesitan a menudo "des-enseñar" métodos impropios de escribir. Por lo tanto, creo que al niño debe presentársele tanto la mayúscula como la minúscula de cada letra juntas. Sencillamente el referirse a la técnica de la "madre" y el "niño" debería aclarar cualquier confusión.

En esta actividad, en la cual se presenta la primera letra del alfabeto, escriba con letra de imprenta (llamada también "de molde") una "A" mayúscula y otra "a" minúscula al lado izquierdo de una media página de papel de escribir a máquina. Trace una línea al centro del papel, de arriba hacia abajo, por los lados más largos. Dibuje un abanico o la figura de cualquier otro objeto que empiece con "a" al lado derecho de la línea vertical que se trazó en el papel. Dígale al niño que colorée la figura del color que sea adecuado. Escriba con letra de imprenta el nombre del objeto, con minúsculas, debajo de la figura del objeto que se haya presentado.

Muéstrele al niño el papel con las Aes mayúscula y minúscula (Aa) y el objeto coloreado. Doble el papel por la línea del centro para que las caras en blanco queden hacia dentro. Aplíquele pegamento al lado del papel en blanco que está hacia dentro. Recorte un pedazo de papel grueso o de cartón que tenga la mitad del tamaño del papel. Insértelo entre las dos partes del

papel doblado para darle refuerzo. Antes de sellar los dos lados del papel, deslice una tira de cartón entre ellos. Extienda la tira de cartón varias pulgadas más larga que el papel, de modo que el niño pueda usarla como un mango para un títere montado en una varilla.

Dígale al niño que la palabra "abanico" (o cualquier otra que Ud. haya escogido y que empiece con "a") empieza con la letra Aa, mientras Ud. señala la palabra. También dígale que hay muchas palabras que empiezan con la letra Aa. Déle al niño un abanico para que lo examine, si es posible, para despertar su interés y para una mejor asociación entre la letra Aa y la palabra "abanico".

El hacer "títeres con letras" puede parecerle redundante a Ud., pero los niños pequeños se sienten más seguros con la repetición y hacen mejores asociaciones cuando se sienten seguros. El variar la presentación de cada letra puede confundir al niño. Por lo tanto, he decidido ser constante con los "títeres" y variar las actividades relacionadas con las letras. La constancia y el entusiasmo de Ud. al estimular al niño es la clave del éxito.

En otra ocasión, dé al niño un marcador rojo de fieltro de punta fina y una revista vieja. Dígale al niño que haga un círculo rojo alrededor de cada palabra que empiece con la letra Aa en la revista. Si el niño marca la Aa en medio de una palabra, acéptelo. Sin embargo, trate de recalcar las palabras "comienza" o "empieza por", o "primera letra" para dar a entender al niño lo que Ud. quiere decir. Ayude al niño, si es necesario, y después permítale trabajar independientemente. Elógielo y anímelo a que encuentre "aes" en varias páginas.

El niño se encantará al jugar con el títere y puede cantar: "La Aa es para el abanico y es roja". Cuando haya terminado, muéstrele el modo de guardar el títere en una caja de zapatos para usarlo después. A medida que se le presenten otras letras, éstas deben guardarse también en la caja de zapatos para usarlas con otros juegos.

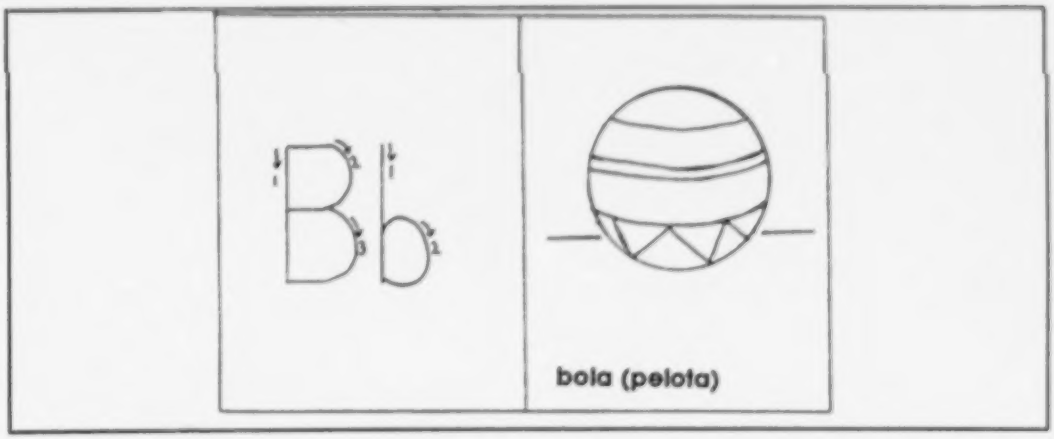
En varias oportunidades durante cada día, permita al niño que encuentre otras "aes" en palabras que estén en latas, libros, revistas, la correspondencia, las placas de circulación de los autos, los letreros, etc. Si el niño señala a una "a" en el centro de una palabra, dígale sencillamente que la Aa puede estar en cualquier parte de una palabra.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Aa y su sonido de vocal corta, como en la palabra "abanico".
* Las habilidades visuales para identificar a la "Aa"
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El recordar de memoria

Edad 4 - Semana 10

Rebotando con la Bb



Muestre al niño una pelota (bola) y hágala rebotar. Infle un globo. Ate el extremo del globo y permítale al niño que trate de mantenerlo en el aire.

En otra ocasión, escriba una B mayúscula y una b minúscula a la izquierda de una media página de papel de escribir a máquina, igual que lo hizo para la letra Aa en la actividad para la edad 4, semana 9. Trace una línea para separar al lado izquierdo del derecho. Dibuje una bola al lado derecho del papel. Dígale al niño que colorée la bola de azul. Escriba la palabra adecuada en letras minúsculas debajo del dibujo de la bola. Haga un títere con la Bb como lo hizo para la letra Aa. Cuando esté terminado, permita que el niño juegue con el títere si lo desea. El niño puede cantar:
"Bb, Bb, mira y ve. La bola es azul y yo la pinté".

Si el niño está interesado en buscar "bes" en las revistas, permítale que lo haga. Para darle más interés, permítale que use un lente de aumento para buscarlas. Se puede usar un marcador azul de fieltro de punta fina para marcar las "bes", si Ud. tiene uno.

En otra ocasión, muéstrele una bota al niño. Dígale que la palabra "bota" empieza con la letra Bb. Léale un relato de un libro y pídale al niño que esté al tanto de las palabras del relato que empiecen con Bb mientras Ud. lo lea. Pregúntele al niño qué le gustó más del relato. Vuélvalo a leer si es necesario.

Después, léale al niño el párrafo siguiente y dígale que se fije en todas las "bes" que haya en el mismo:

"Berta Benítez tenía un botón blanco en su blusa blanca. Su bicicleta tropezó con un banco bajo. Berta Benítez se cayó de la bicicleta y se hizo un bubón en el brazo. Ella casi se rompió el brazo. Su hermano la llevó de regreso a casa y estuvo bajo cuidado médico y no pudo montar la bicicleta".

Pídale al niño que le indique tantas palabras como pueda en el relato que empiecen con la letra Bb. Muéstrele el títere de la "Bb" para ayudarle a recordar el sonido con que comienza la palabra "bola". Ayude al niño a que

recuerde las palabras del relato que empiecen con Bb y anímele a tratar de pensar en un relato propio que tenga algunas "bes". Ud. necesitará guiar y ayudar al niño para motivarlo.

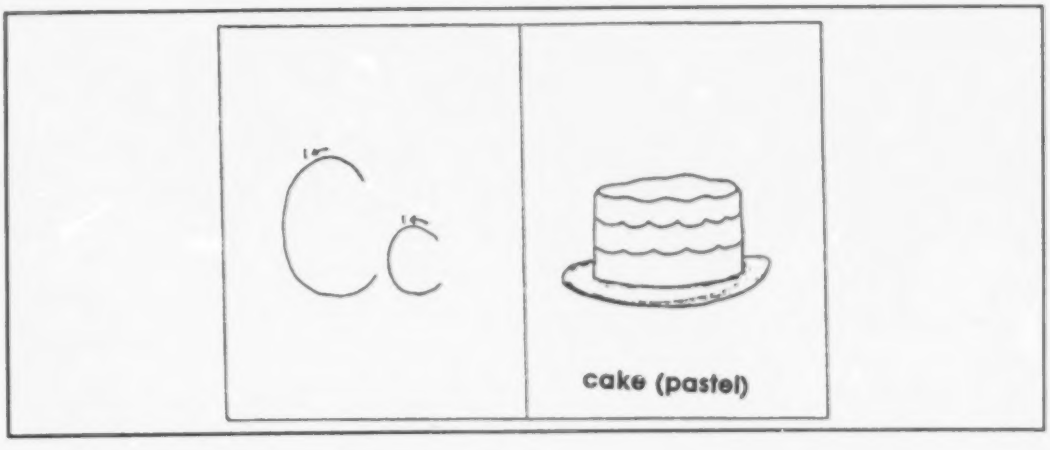
Muéstrele al niño el títere de la Aa en la caja de zapatos y pídale que recuerde la letra y la figura. Después repase la letra Bb y la palabra "bola" del otro títere. Cuando el niño haya terminado con los dos títeres, anímele a ponerlos en la caja de zapatos. Dígale que se harán otros títeres y se pondrán allí también, para que Uds. puedan hacer algunos juegos con letras juntos.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Bb
* Las habilidades visuales al identificar la Bb
* Las habilidades de escuchar
* La coordinación entre el ojo y la mano

Edad 4 - Semana 11

Cc, Cc, Cc,



Escriba una C mayúscula y una c minúscula en el lado izquierdo de un pedazo de papel, como lo hizo para las letras Aa y Bb. Dibuje un bosquejo de un "cake" (pastel, torta o bizcocho) al lado derecho. Escriba la palabra "cake" en letras minúsculas bajo la figura del pastel. Pregúntele al niño qué edad tiene él. Si él no sabe, dígaselo. Enséñele cuatro dedos al niño y dígale: "Esta es la edad que tienes". Cuente los dedos para mostrarle al niño lo que significa "cuatro". Dígale al niño que colorée el cake de cualquier color que él quiera. Cuando haya terminado, anímele a dibujar cuatro velas sobre el pastel, para indicar que tiene cuatro años de edad. Si el niño no sabe la fecha de su cumpleaños, ahora es un buen momento para explicarle su fecha de cumpleaños. Pídale al niño que la repita varias veces para que la recuerde.

Convierta el papel con las "ces" y el bizcocho en un títere como se recomendó para las letras Aa y Bb. Permita que el niño juegue con el títere y cante: "La Cc es para mi `cake' de cumpleaños". Recálquele que las palabras "cake" y "cumpleaños" empiezan ambas con la letra Cc.

El niño puede sugerir el buscar "ces" en alguna revista, o Ud. puede sugerirle que lo haga en otra ocasión. El niño puede disfrutar también de jugar con los tres títeres independientemente.

Se puede hacer un juego con el niño para reforzar las letras Aa, Bb y Cc, o sus respectivos sonidos. Se pueden usar los títeres con los dibujos del abanico, la bola y el cake boca abajo. Las tres letras de los títeres deben estar hacia arriba. Pídale al niño que escoja la letra con la que empieza la palabra "abanico". Observe que lo haga exactamente y devuelva el títere a su lugar. Siga el mismo procedimiento para la "bola" y el "cake". Cambie las posiciones de los títeres y repita la actividad. Después se puede poner las letras hacia abajo y pedirle al niño que identifique las letras con que comienzan las palabras "abanico", "bola" y "cake". Los títeres no tienen que estar en orden alfabético. Sin embargo, Ud. puede mencionar que la letra Bb va entre las letras Aa y Cc en la Canción del Alfabeto.

El niño puede disfrutar igualmente de volverse de espaldas mientras Ud. quita uno de los tres títeres. El debe tratar entonces de identificar al que

falta, diciendo la letra y el nombre del dibujo. El niño puede hasta sugerir que Uds. dos hagan un relato con la letra Cc. Algunas palabras que se pueden usar en el relato son: Caja, contar, cubierta, coco, completo, cocinar, etc. Evite usar palabras tales como cheque y circo. (En otra oportunidad, el niño aprenderá que la Cc no tiene sonido propio. Lo toma prestado de las letras Kk o Ss.)

Cuando el niño haya terminado con los títeres, recomiéndele que ponga los títeres en la caja de zapatqs de modo que, cuando los necesite, sepa dónde están.

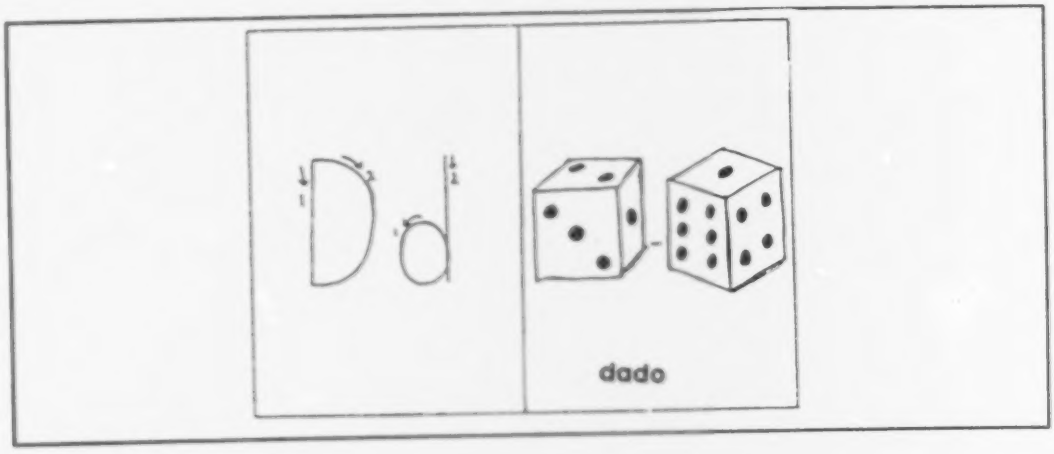
Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Cc
* Las habilidades de escuchar
* La habilidad para relacionar las letras Aa, Bb y Cc
* El conocimiento adicional de la edad, del cuatro y del cumpleaños
* El recordar de memoria

BEST COPY AVAILABLE

Edad 4 - Semana 12

El Dado



Haga un titere para la Dd como se recomendó para las letras anteriores. Escriba una D mayúscula grande y una d minúscula grande a la izquierda y dibuje un dado a la derecha. Escriba la palabra "dado" en minúsculas debajo del dibujo. Permita que el niño escoja un creyón y colorée al dado. Asegúrese de que el niño pueda identificar el color, la letra y el dibujo antes de continuar esta actividad.

Se puede presentar un estribillo para la letra Dd cuando el niño esté jugando con el titere de la Dd. El estribillo puede ser: "La Dd es para el dado y yo lo he pintado". El niño puede disfrutar al decir esto y es probable que lo recuerde en una fecha posterior.

El niño puede sugerir el buscar otras "des" en una revista. Esta actividad es beneficiosa por varias razones. Refuerza las habilidades visuales al reconocer la letra muchas veces en las palabras. También es buena para la coordinación motora fina cuando el niño usa el marcador con punta de fieltro para hacer círculos alrededor de las letras respectivas. Sirve también para aumentar el espacio de atención del niño y lo motiva a trabajar independientemente. Si el niño no muestra interés por buscar las letras en las revistas, sugiérale que busque las "des" cuando Ud. le lea un relato o cuando Ud. vaya al super-mercado. El reconocerá indudablemente las letras en los letreros y los edificios.

Si el niño tiene una caja con arena, puede disfrutar el juego de "Descubrir el Dinero". Si Ud. no tiene una caja con arena, el arroz en un recipiente puede usarse dentro de la casa. Use una cortina de baño vieja o una bolsa de basura grande extendida debajo para recibir el arroz que se derrame. Si Ud. cree que el arroz no es conveniente, use papel en tiras o bolitas plásticas para esta actividad. Cualquiera de estos materiales puede mejorar el desarrollo del sentido del tacto.

Para empezar el juego, dibuje la letra Dd en diez piezas de cartón de una pulgada de lado. Esconda estos diez pedazos de cartón en la arena, el arroz, el papel en tiras o las bolitas de plástico. Dígale al niño que busque profundamente y encuentre las diez tarjetas que tengan las "des". Para variar, se pueden esconder tarjetas con "aes", "bes" y "ces" en ellas.

No debe usarse más de tres tarjetas de cada letra. Demasiadas resultarían confusas. Después que el niño encuentre las tarjetas en el material que Ud. haya usado, sugiérale que ponga todas las que tengan "aes", "bes", "ces" y "des" en montoncitos separados.

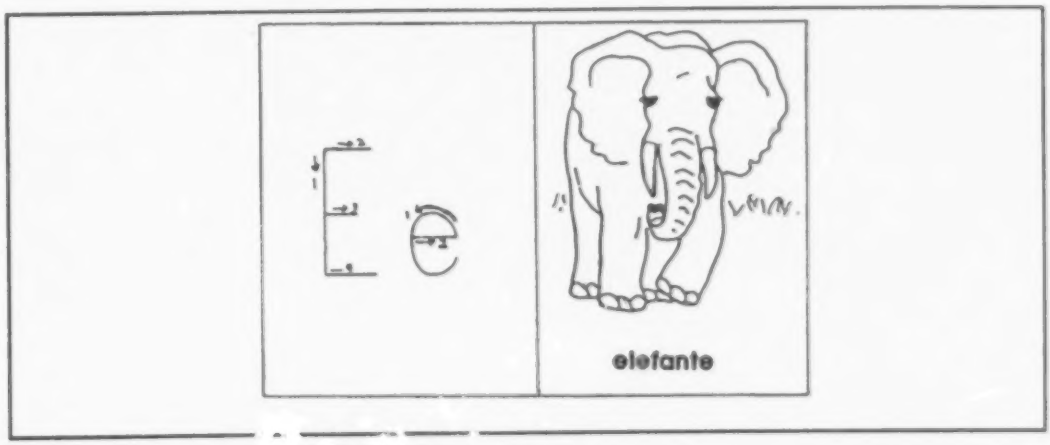
Ud. puede usar también los cuatro títeres y colocarlos en orden alfabético. Pregúntele al niño qué letra va entre la Aa y la Cc, y qué letra va entre la Bb y la Dd. Ud. también puede usar los títeres y nombrar una letra para que el niño la recoja e identifique el dibujo del títere. Entonces se puedenponer los títeres boca abajo y usar los dibujos para identificar a la letra con que comienza cada dibujo de cada títere. Cuando haya terminado, recuerde poner los títeres en la caja de zapatos para usarlos después.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Dd
* La habilidad para escuchar los sonidos de las letras
* La habilidad para igualar las letras
* El mejoramiento del sentido del tacto
* La confianza

Edad 4 - Semana 13

El Elefante en una Cesta



Haga un títere para la Ee como se recomendó para las letras anteriores. Escriba una E mayúscula y una e minúscula grandes al lado izquierdo del papel y dibuje un elefante al lado derecho. Escriba debajo la palabra "elefante" con letras minúsculas. Dígale al niño que un elefante es un animal grande y que la palabra "elefante" empieza con Ee.

Un estribillo para la Ee que el niño puede decir mientras juega con el títere de la Ee es: "Un elefante en la cesta, Ee, Ee, Ee."

Algunas actividades que se recomiendan para usar la letra Ee son:

El niño puede buscar letras Ee en una revista.

Se puede hacer el juego de ¿Qué Letra Falta?. Los títeres de las letras deben colocarse en fila y quitar uno de ellos cuando el niño se vuelva de espaldas. El niño debe adivinar entonces cuál de los títeres falta.

Se puede poner hacia abajo los lados de los títeres que tienen las letras. El niño debe "leer" los dibujos y decir con qué letras empiezan los nombres.

El juego puede invertirse, con los dibujos hacia abajo y las letras hacia arriba. El niño debe nombrar la letra y mencionar qué dibujo empieza con esa letra antes de darle vuelta para verlo.

Se puede hacer un nuevo juego con diez figuras de elefantes sacadas de revistas o periódicos. Permita que el niño las recorte. Use un marcador de fieltro y escriba las letras Aa, Bb, Cc, Dd y Ee en los diez elefantes, para tener dos elefantes con cada letra. Ponga estas figuras en una cesta y permita que el niño escoja un elefante y escriba la letra. Haga esto hasta que todas las figuras hayan sido nombradas con sus nombres correctos.

Como extensión de este juego, se pueden esconder los elefantes en distintos lugares visibles de un cuarto. Se debe animar al niño a que los busque. A medida que encuentre cada uno, debe identificar la letra que tenga escrita y colocarlo en la cesta.

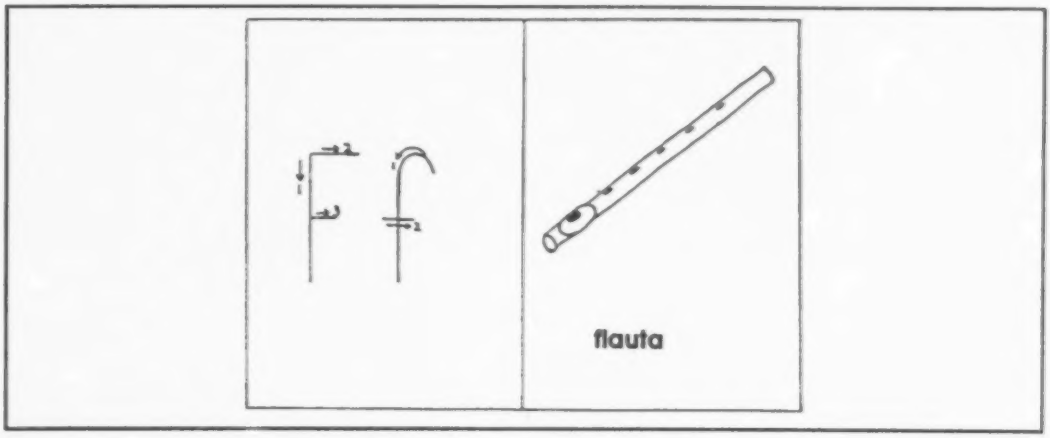
Debe animarse al niño a guardar todos los títeres de las letras en la caja de zapatos. También debe recordársele que practique los estribillos que corresponden a cada letra. El estribillo ayudará a reforzar el nombre y el sonido de cada letra de modo divertido.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Ee
* La habilidad para distinguir las letras
* El recordar de memoria y las habilidades de asociar
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La confianza

Edad 4 - Semana 14

La Flauta



Haga un títere para la Ff usando una media página de papel de escribir a máquina como se recomendó anteriormente para los otros títeres. Escriba la Ff al lado izquierdo del papel y dibuje una flauta en el lado derecho. Escriba la palabra "flauta" en minúsculas debajo del dibujo. Dígale al niño que colorée la flauta de anaranjado. Vea que el niño escoja el color correcto.

El niño puede cantar este estribillo con el títere de la Ff: "Vamos a tocar la flauta. La Ff es para la flauta y también para la foto". Cuando el niño termine con el títere, recuérdele que lo ponga en la caja de zapatos con los demás títeres. Dígale que puede jugar con ellos en otra ocasión.

El niño puede sugerir el jugar uno de los juegos con letras de que él haya disfrutado especialmente, o Ud. le puede sugerir uno. Recuerde que los niños pequeños aprenden mejor a través de la repetición.

El niño puede disfrutar también de hacer cualquier otro juego que le haya gustado. Esta vez él estará usando letras en vez de colores. Dibuje en papel de construcción algunas representaciones del dibujo que él escoja y permita que el niño las recorte. Ponga las letras de la Aa hasta la Ff en los dibujos que haya hecho. Si es necesario, pegue los dibujos en pedazos de papel grueso o cartón y fíjelos en cualquier lugar que sea conveniente.

Ponga los doce dibujos coloreados en el piso y dígale al niño que le mencione los nombres de los objetos, animales, etc., que aparezcan en los dibujos. Si no sabe los nombres, dígaselos y haga que los repita para ayudar a que se los aprenda de memoria. El juego se puede hacer de cualesquiera otros modos que se le ocurran a Ud. o al niño.

Como extensión de esta actividad, Ud. y el niño pueden hacer un relato que se refiera a una flauta, como "El Flautista de Hamelin" por ejemplo. Ud. puede explicarle, si consigue ese relato, los particulares del mismo.

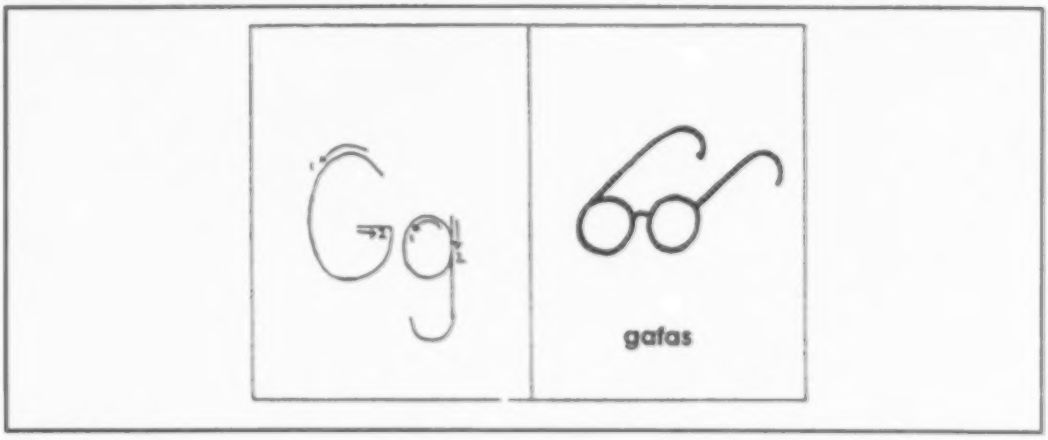
El niño puede disfrutar al escuchar ese relato, que es muy instructivo. También puede buscar ilustraciones de flautas en periódicos o revistas, así como de cualesquiera otras palabras que empiecen por la letra Ff, o que la contengan.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Ff
* La habilidad para recordar de memoria (las letras de la Aa a la Ff)
* La habilidad para distinguir visualmente
* La coordinación entre el ojo y la mano

Edad 4 - Semana 15

Las Gafas Goo Goo



Haga un títere para la Gg usando el mismo procedimiento que usó para las demás letras. Escriba la letra Gg al lado izquierdo del papel y dibuje unas gafas que tengan una montura agrandada al lado derecho. Llame a estas gafas grandes las "gafas guu guu" y escriba las palabras "gafas guu guu" en minúsculas debajo del dibujo que Ud. haya hecho. Permita que el niño dibuje sobre el contorno de las gafas agrandadas que Ud. haya dibujado con un creyón o un marcador de fieltro.

Presente el siguiente estribillo al niño: "Gg es para las gafas guu guu que llevamos sobre los ojos". Permita que el niño se ponga unas gafas viejas para el sol durante un rato o las haga con limpiadores de pipa. Si su niño usa gafas por receta, trate de usar las gafas hechas con limpiadores de pipa.

Repita cualquiera de los juegos de letras anteriores para acomodarse al interés del niño. Un juego nuevo para la letra Gg se puede llamar "Las Gafas Guu Guu". Escriba las letras desde la Aa hasta la Ff dos veces en tarjetas de índice separadas que hayan sido cortadas por la mitad. Escriba la letra Gg en cuatro de las tarjetas. Revuelva las tarjetas y colóquelas boca abajo en una pila sobre el piso. Dos o más personas pueden participar en este juego. El primer jugador voltea una tarjeta y dice el nombre de la letra en la tarjeta y coloca la tarjeta boca arriba al lado de la pila. El juego continúa hasta que alguien voltée una tarjeta con la letra Gg. Esa persona debe decir "Gafas Guu Guu" en vez de "Gg". Si esa persona dice "Gg" en vez de "Gafas guu guu", entonces debe tomar todas las tarjetas que están boca arriba y la tarjeta con la letra Gg en ella. El ganador es el que tenga menos tarjetas cuando se haya jugado con todas ellas. Si ninguno de los jugadores tiene ninguna tarjeta sobrante, eso significa buena memoria y concentración para todos los jugadores. El juego puede hacerse también sin decir una palabra, exceptuando los nombres de las letras y la frase "Gafas Guu Guu". Si una persona habla, entonces debe tomar también las tarjetas descartadas que estén al lado de la pila. Asegúrese de decirle al niño los nombres de cualesquiera letras que falten. No castigue al niño porque él no conozca las letras. La práctica le ayudará a aprenderlas.

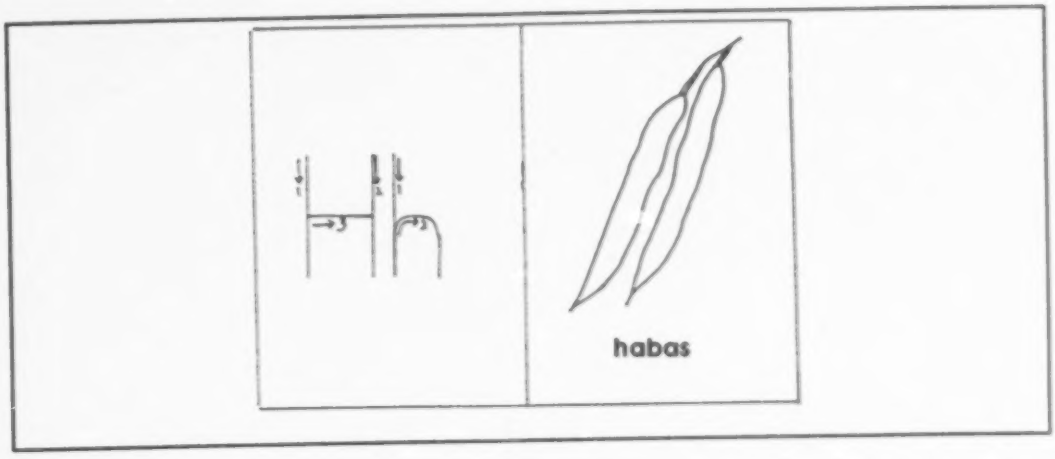
Invite al niño a preparar un relato con palabras que empiecen con la letra Gg. Una sugerencia que puede ayudar a estimular al niño sería pedirle que complete alguna frase que no haya terminado y que deba terminar con una palabra que empiece con la letra Gg. Por ejemplo: "El auto debe _____ (guardarse) en el _____ (garage)". Quizás se le pudiera animar a que dibujara un cuadro sobre su relato.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Gg
* La habilidad para distinguir las letras de la Aa a la Gg
* Las habilidades para recordar de memoria
* Las habilidades de escuchar
* La coordinación entre la mano y el ojo
* La confianza

Edad 4 - Semana 16

El Juego de las Habas



Haga un títere para la letra Hh como los otros que hizo antes. Escriba la letra Hh al lado izquierdo del papel y dibuje varias habas (o habichuelas) al lado derecho. Escriba la palabra "habas" bajo el dibujo.

Cuando el niño esté jugando con el títere de la letra Hh, se puede usar el estribillo siguiente: "(Nombre del niño) come habas. ¿Sabe Ud. lo que rima con haba?" Cuando el niño haya terminado con el títere, recuérdele que lo ponga en la caja de zapatos con los demás títeres. Estos se usarán en algunas de las actividades futuras. El niño puede disfrutar también al buscar en revistas o periódicos palabras que empiecen con la letra Hh.

Invite al niño a recomendar uno de los juegos anteriores con letras o presente un nuevo juego titulado "El Juego de las Habas". Use papel de construcción de un sólo color para dibujar y recortar cualquier cantidad de habas que Ud. quiera. Permita que el niño dibuje y recorte algunas o todas las habas que Ud. haya dibujado. Las habas deben ser del tamaño suficiente como para contener las letras desde la Aa hasta la Hh, y deben ser suficientes como para que haya dos habas que lleven las letras Aa, otras dos las letras Bb y así hasta llegar a las letras Hh. Si es necesario, pegue las habas en pedazos de cartón y siga el mismo procedimiento que con otros juegos anteriores, es decir, ponerlos boca abajo e irlos volteando para que el niño diga las letras que aparezcan e identifique a los objetos correspondientes.

Si este juego parece demasiado difícil para el niño, trate de hacerlo de otro modo que le resulte más fácil, tal como poner habas verdes en una bolsita, negras en otra y rojas en otra. Puede esconder las bolsitas en cualquier lugar y decirle al niño que las busque y se las traiga a Ud. También se puede contar las habas que vaya a poner en cada bolsa y anotar la cantidad, para preguntarle después al niño cuántas se pusieron en cada bolsa.

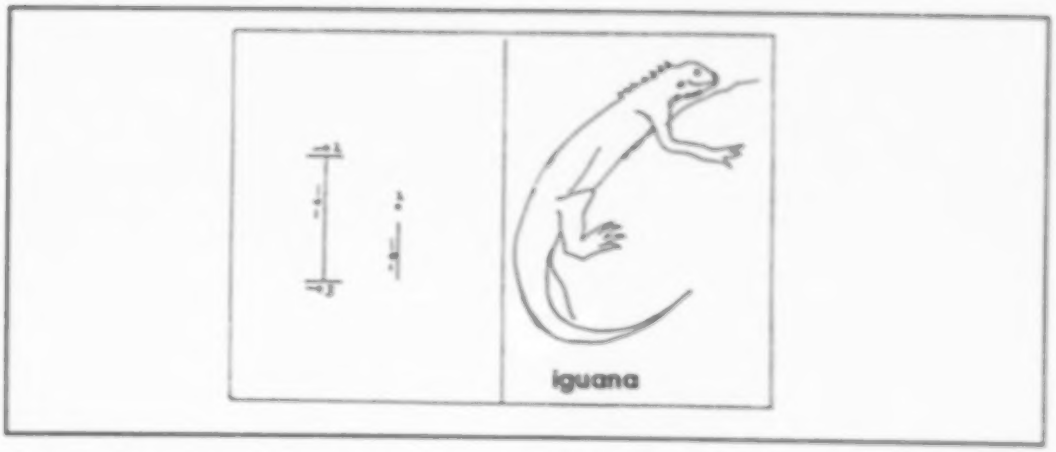
El niño puede desear relatarle a Ud. cualquier historia que él pueda saber, o haber inventado, acerca de las habas. Esto ayuda al niño a formar frases para que hable con pensamientos completos. El disfrutará tambien al contar su relato a otros miembros de la familia y escuchar sus elogios.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Hh
* La distinción visual de las letras desde la Aa hasta la Hh
* La coordinación entre el ojo y la mano
* Las habilidades de relacionar (las letras que se igualen)
* El recordar de memoria los nombres de las letras

Edad 4 - Semana 17

La iguana



Haga el títere para la letra Ii y agréguelo a la colección de los títeres para las letras. Escriba la letra Ii al lado izquierdo del papel y dibuje una iguana a la derecha del papel.

El niño puede cantar este estribillo mientras juega con el títere para la letra Ii: "Iguana, iguana. Ven a jugar conmigo antes de subirte al árbol".

Para darle interés a la actividad, al niño podría gustarle hacer una iguana. Busque la ilustración de una iguana en alguna revista y recórtela para hacer el títere de la Ii, siguiendo el mismo procedimiento que se ha explicado en las actividades anteriores. Si el niño desea colorear el títere de la iguana, búsquele un creyón o un marcador de fieltro verde para hacerlo.

Explíquele al niño que la iguana es un reptil de cuatro patas que está emparentado con las lagartijas y los camaleones, pero que es algo mayor que éstos, ya que algunas de sus especies llegan a tener hasta un metro de largo.

Para darle al niño el sentido de la medida, Ud. puede mostrarle una cinta métrica o hacer una con un pedazo de cartón, cartulina o papel de construcción. Divida la cinta métrica en centímetros y explíquele al niño que el metro tiene 100 centímetros. Si Ud. nota que el niño pierde interés en la actividad, pruebe a indicarle que mida algunos objetos de la casa con la cinta métrica, tales como las puertas, las sillas, etc.

Con un poco de orientación, el niño puede empezar a medir cosas sencillas y de paso aprender esta habilidad mientras juega.

En otra oportunidad, permita que el niño juegue con todos los títeres de las letras y pídale que le nombre las figuras que aparecen en ellos. Ayúdele si es necesario.

El niño puede también disfrutar del juego titulado "¿Qué Falta?" con los títeres de las letras. Le recomiendo que use solamente cuatro títeres de letras a la vez. Pídale al niño que identifique las letras de los títeres que Ud. vaya a usar. Dígale que se vuelva de espaldas mientras Ud. saca uno

de los títeres del grupo. Cuando el niño vuelva a ponerse de frente, pídale que le diga cuál de los títeres falta. Dígale al niño el nombre del títere que falta si no lo recuerda. Continúe el juego con cualquiera de los cuatro títeres. Esto es conveniente para que el niño aprenda a recordar de memoria.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Ii
* Más habilidad para distinguir las letras de la Aa hasta la Ii
* La coordinación entre la mano y el ojo
* El conocimiento de las medidas
* El comienzo de la habilidad de medir
* La confianza

BEST COPY AVAILABLE

Edad 4 - Semana 18

Juanito en la Caja

Haga el títere de la Jj para agregarlo a la colección de títeres. Dibuje un muñeco en una caja y ponga el nombre debajo del dibujo (Juanito en la Caja). Un estribillo que se recomienda para el títere de la Jj es: "Jota, jota, Juanito en la cajota, abre la tapa y rebota".

Consiga una caja grande en la que el niño pueda estar de pie o agacharse momentáneamente dentro. La tapa debe fijarse a un lado con los otros tres lados libres, para que el niño pueda empujar la tapa hacia arriba cuando pretenda rebotar como Juanito en la Caja.

Antes de empezar, permita que el niño adorne la parte exterior de la caja. Después invítelo a entrar en la caja. Cante otra vez: "Jota, jota, Juanito en la cajota, abre la tapa y rebota".

Permita que el niño juegue independientemente con la caja grande y anímele a decir el estribillo. Los títeres de las letras pueden ponerse dentro de la caja grande y el niño puede hacer que uno de ellos rebote fuera de la caja al decir la palabra "rebota".

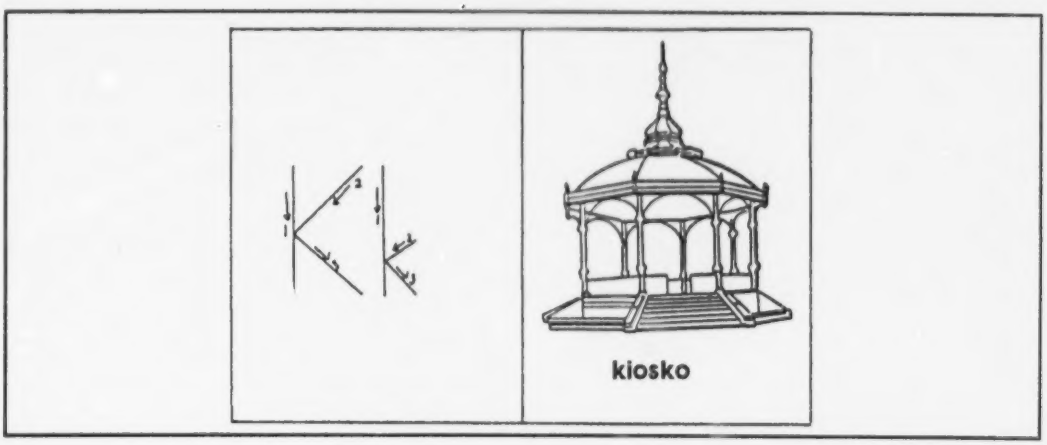
Debe animarse al niño a usar los títeres de las letras (de la Aa hasta la Jj) con otros juegos recomendados antes. Sin embargo, debe recordársele que ponga todos los títeres de regreso en la caja de zapatos cuando haya terminado. También Ud. puede sugerirle que busque la letra Jj en las revistas, usando un lente de aumento para ayudarse a "espiar" las letras. Estas se pueden marcar con un marcador rojo de punta de fieltro para darle un interés adicional.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Jj
* La habilidad para distinguir las letras
* El desempeño de papeles
* Las habilidades de escuchar
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La creatividad para decorar la caja

Edad 4 - Semana 19

El Kiosko



Prepare y haga el títere de la Kk como se hizo con los anteriores. Dibuje un kiosko a la derecha, escriba la palabra "kiosko" en letras minúsculas bajo el dibujo del kiosko y permita que el niño colorée el kiosko del color que él quiera. Pídale al niño que nombre el o los colores que vaya a usar. Un estribillo que se recomienda para que el niño lo diga es: "La Kk es para el kiosko y se le metió un mosco".

El niño se encantará si Ud. trata de hacerle un kiosco con una caja grande, recortándole algunos pedazos para que parezca un kiosco de verdad y quizás poniéndole algún letrero, o bien dejando que el niño lo pinte de los colores que él quiera. Explíquele al niño que los kioskos se usan para vender distintos objetos en las ferias, así como para los juegos de acertar con argollas, el tiro al blanco, etc.

Ud. puede explicar al niño que no hay muchas otras palabras que empiecen con la letra Kk, porque ésta no es una letra propia del alfabeto en español. Puede mencionarle otras palabras que empiezan con la Kk, tales como kilómetro, kepis, kilogramo, kilovatio, etc.

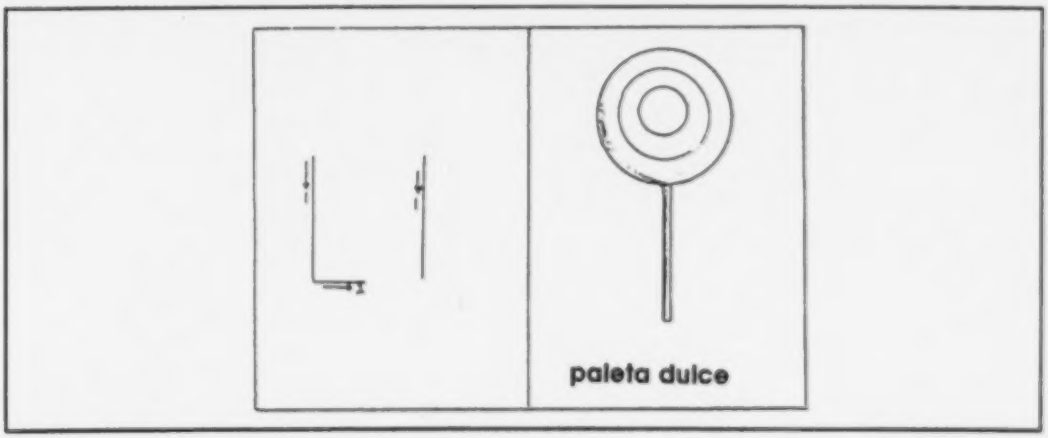
Haga el juego titulado "Encuéntrame" con todos los títeres que tenga hasta ahora. Dedique un poco de tiempo a cada letra y recalque el sonido de cada una que esté debajo de los dibujos de los títeres. Por ejemplo: Aa como en abanico, Bb como en bola, Cc como en cake, Dd como en dado, Ee como en elefante, Ff como en flauta, Gg como en gafas, Hh como en habas, Ii como en iguana, Jj como en Juanito, Kk como en kiosko. Si el niño observa que la "c" y la "k" suenan de igual modo, reconozca el comentario y dígale que la "c" no tiene sonido propio. Lo toma prestado de las letras "k" como en kiosko y "s" como en "suave".

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Kk y su sonido inicial como en kiosko
* La coordinación entre el ojo y la mano
* La dramatización como al pretender meterse en un kiosko
* La percepción del sentido del tacto (palpar los materiales)
* La confianza para empezar a formar letras
* El recordar de memoria las letras y las figuras
* La habilidad para relacionar las letras con sus sonidos

Edad 4 - Semana 20

Diversión con un "Lollipop" (Paleta dulce)



Haga un títere para la Ll usando una figura de un "lollipop" o paleta dulce de colores como indicación. Esto puede dibujarse usando varios colores distintos para hacer círculos concéntricos con la forma circular del lollipop dibujado y después agregando una línea para la paleta del lollipop. Escriba la palabra "lollipop" en letras minúsculas debajo del dibujo. El estribillo recomendado para la Ll es: "La Ll es para el `lollipop' que es sabroso para comer. Tiene buen sabor, es dulce y se puede morder".

El niño puede disfrutar de hacer un "lollipop" de colores al recortar varios pedazos de círculos y pegarlos unos encima de los otros. Por ejemplo, el primero puede tener cinco pulgadas de diámetro, el segundo puede ser de cuatro pulgadas, mientras que el tercero, el cuarto y el quinto pueden tener tres, dos y una pulgadas respectivamente.

Coloque todos los títeres de las letras en orden alfabético y anime al niño a que recuerde los nombres de las letras. Haga una nota mental de aquéllas con las que el niño pueda tener dificultad y practique haciéndoselas nombrar varias veces. Si el niño conoce todas las letras de los títeres, haga el juego "Escuche y Encuentre". Pida al niño que escuche hasta que oiga el nombre de la letra que Ud. diga y encuentre esa letra en la hilera alfabética de los títeres. Haga esto hasta que el niño escuche rápidamente y encuentre la letra correcta.

En otra ocasión, el niño puede disfrutar al alinear palillos de dientes o pedazos de papel para formar "eles". Trace una línea en un pedazo de papel y anime al niño a formar "eles" mayúsculas con palillos de dientes o tiras de papel sobre las líneas. Trace otra línea y permita que el niño haga una hilera de "eles" minúsculas. El niño puede comentar que la "ele" minúscula se parece al número "1". Reconozca el comentario diciendo que se parecen, pero tienen significados distintos.

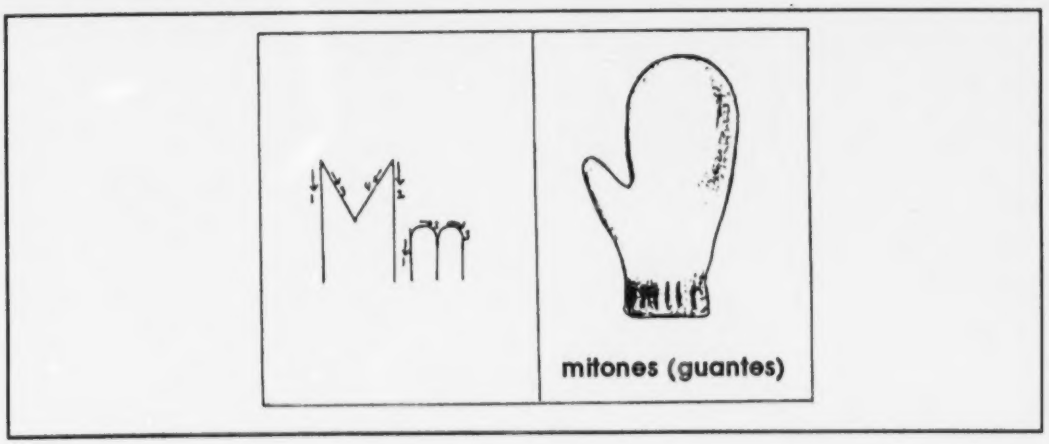
El niño puede disfrutar al hacer otras letras que se formen primordialmente con líneas rectas, tales como las mayúsculas de las letras "A", "E", "F", "H", "I" y "K".

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Ll
* La habilidad para reconocer las letras visualmente
* Las habilidades para escuchar
* El recordar de memoria
* El conocimiento de las letras que se hacen primordialmente con líneas rectas

Edad 4 - Semana 21

Mis Mitones (Guantes)



Haga un títere para la Mm. Dibuje alrededor de la mano del niño para la figura de la indicación del sonido inicial de la Mm. Escriba la palabra "mitón" (guante con un sólo dedo para el pulgar) bajo el dibujo y permita que el niño adorne el mitón. El estribillo recomendado para la letra Mm es: "Mm es para los mitones, pero Kk es para los kioscos".

Permita que el niño juegue con el títere si tiene interés y anímele a decir el estribillo. Si no tiene interés, ponga el títere en la caja de zapatos con los otros títeres para las letras y dígale al niño que trabajarán con ellos después.

En una hora oportuna, lea la rima de "Los Tres Gatitos" al niño. Hable sobre las palabras que riman, tales como mitones y lirones, querer y temer, gritar y llorar, etc. Esta es un buen momento también para hablar sobre la obediencia y el significado de la palabra desobediente.

Los niños disfrutan de las palabras que riman. Su niño empezará probablemente a rimar palabras espontáneamente. Aún cuando las rimas no sean palabras auténticas, su niño estará experimentando con los sonidos. Esta actividad será un buen juego para los viajes. Por ejemplo, Ud. nombra una palabra y el niño responde con una palabra que haga rima. De igual modo, el niño puede decirle una palabra a Ud. y Ud. le dirá a él una palabra que rime con la que el le dijo a Ud.

Si el niño disfruta de que Ud. trace alrededor de su mano para dibujar el títere de las letras, puede que disfrute de hacer un par de mitones de modo semejante. Doble un pedazo de papel por la mitad y haga un trazo alrededor de una de las manos del niño. Al cortar a través de los dos pedazos de papel, se producirán dos mitones de papel. Voltée uno de los mitones de papel para que los pulgares izquierdo y derecho se enfrenten interiormente uno hacia el otro. Señálele al niño el mitón izquierdo y el derecho y dígale que ahora tiene un par de mitones para adornar. Dígale que los mitones deben lucir iguales. Por lo tanto, cualquier cosa que él colorée en uno, debe hacer lo mismo en el otro mitón. De ese modo, lucirán iguales.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Mm
* Las habilidades de escuchar
* Las habilidades de rimar
* El conocimiento adicional de izquierda y derecha
* El conocimiento adicional de un par
* La confianza

Edad 4 - Semana 22

La Noche

Haga un títere para la Nn que corresponda con los anteriores. Permita que el niño colorée de negro la sección del papel destinada a la figura para representar a la noche. Ud. puede preferir el pegar un pedazo de papel de construcción negro al otro papel, en vez de permitir que el niño lo colorée de negro. Dibuje una luna en cuarto creciente y dos o tres estrellas en un pedacito de papel. Dígale al niño que las colorée de amarillo. Ayude al niño a recortar la luna y las estrellas y péguelas en su lugar sobre el papel negro para que se parezcan a la luna y las estrellas de noche. El pegamento no se adherirá al creyón de cera. Por lo tanto, asegúrese de usar una clase de pegamento que se adhiera a la cera o engrámpelas en su lugar. Escriba la palabra "noche" en un pedazo de papel y péguelo debajo de la luna y las estrellas. Un estribillo recomendado para el niño es: "Nn es para la noche, cuando duermo a troche y moche".

Permita que el niño juegue con el títere y repita el estribillo varias veces. Dé al niño la caja de zapatos que contiene los demás títeres y anímele a recordar los otros estribillos para letras. La actividad de cantar es divertida, sin embargo es muy importanmte porque hace énfasis indirectamente sobre el sonido inicial de cada letra. Esta clase de habilidad será útil para el niño cuando empiece a leer. Este conocimiento de los sonidos también será útil para el niño al deletrear.

Si el niño no parece estar interesado por los títeres de las letras, trate de canturrear casualmente los distintos estribillos de las letras cuando Ud. esté haciendo los trabajos de la casa, viajando en un auto o hablando con el niño. Los niños enfocan el aprendizaje de muchos modos diferentes. Lo que atrae a un niño puede no atraer a otro. Por lo tanto, trate de usar las ideas que se recomiendan y explicarlas de un modo que sea el más beneficioso para el niño.

Otro modo de recalcar el nombre y el sonido de la letra Nn es cantar o tararear: "Destella, destella, estrellita. Me pregunto lo que eres. Tan alta por encima del mundo, como un diamante en el cielo. Destella, destella, estrellita. Me pregunto lo que eres". Cando el niño haya escuchado el canto varias veces, pregúntele cuándo brillan las estrellas.

BEST COPY AVAILABLE

Este es un buen momento para que Ud. le hable al niño otra vez sobre el día y la noche. Esta actividad fué presentada en la edad 3, semana 9. Anime al niño para que le diga lo que le gusta sobre la noche o pídale que relate las cosas que la familia hace cuando es de noche. Refiérase al títere de la Nn y señale a la noche obscura y a la luna y las estrellas brillantes.

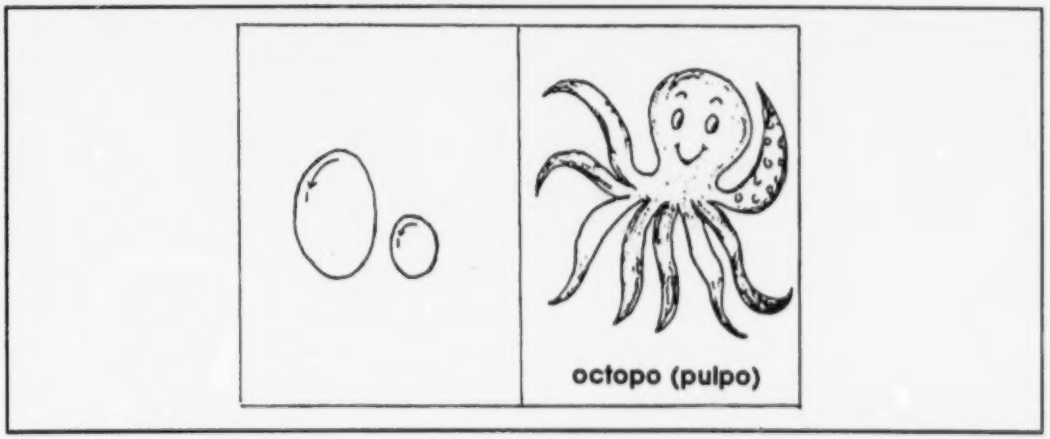
El niño puede disfrutar también de verle a Ud. dibujar una estrella de cinco puntas. Si Ud. hace líneas de puntos en el papel, quizás el niño pueda aprender a dibujar estrellas también. Use las palabras "comenzar", "a través de", "abajo" y "arriba" mientras Ud. muestra al niño el modo de dibujar una estrella. El niño puede estar interesado también en dibujar una estrella de seis puntas, superponiendo dos triángulos para formar una.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la Nn
* El conocimiento adicional de las relaciones entre las letras y los sonidos
* El enriquecimiento del vocabulario
* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento adicional de la rima como en el estribillo y la canción
* Las habilidades para escuchar

Edad 4 - Semana 23

El Octopo o Pulpo



Haga un títere para la Oo semejante a los demás títeres para letras. Al dibujar un óctopo o pulpo, recuerde que tiene ocho tentáculos. La palabra "óctopo" debe escribirse con letras minúsculas bajo el dibujo. El óctopo fué escogido para dar interés, y porque es fácil para el niño el relacionar el sonido corto de la vocal inicial de la palabra. Los otros títeres de letras cuyos nombres empiezan con vocales que han sido presentados incluyen a los sonidos de las vocales cortas. Son Aa, Ee, Ii y Oo. No se necesita decir al niño que estas palabras son vocales, aunque él puede preguntarls por qué aparecen tantas veces en las palabras. Ud. puede decirle sencillamente que son necesarias para que podamos pronunciar (o sea, decir) las palabras correctamente.

El niño puede disfrutar al jugar con el títere del óctopo o pulpo mientras canta el estribillo siguiente: "Oo es para el óctopo que nada. Su cuerpo y sus tentáculos son muy fuertes". El niño puede estar interesado también por enterarse de algunos datos sobre el pulpo. Este tiene dos ojos grandes brillantes y mandíbulas fuertes y duras que llegan a un punto como el pico de un pájaro. Estas le ayudan a conseguir su alimento. El pulpo puede hacer salir a chorros un líquido en el agua para enturbiarla. De este modo, otros animales que se comerían al pulpo no pueden verlo en el agua. No tiene huesos y su cuerpo es blando. Sus ocho brazos, o tentáculos, tienen ventosas que permiten al pulpo fijarse a un objeto o capturar a su presa para alimentarse. El succiona agua hacia dentro de su cuerpo y la suelta hacia fuera con fuerza. Esta expulsión obliga a su cuerpo a moverse a través del agua.

Si su niño tiene mucho interés en el pulpo, él puede disfrutar al hacer un modelo de papel o un plato de espuma de estireno. Perfore ocho agujeros parejamente alrededor del borde del plato. Se pueden plisar o fruncir tiras de tela o hilacha para hacer los tentáculos. Los ocho tentáculos pueden fijarse después a través de los agujeros del plato y asegurarse con nudos o bien engramparlos al plato. Las tiras de tela o hilacha pueden ser anudadas para representar las ventosas del óctopo. El niño puede añadir después dos ojos a la parte superior con un creyón o marcador de fieltro. Se le puede suspender con una cuerda o un elástico para que el niño lo sujete. Esto dará la ilusión de un pulpo que nada.

El niño disfrutará al contar los ocho tentáculos. Muestre el número 8 al niño para que él pueda relacionar el símbolo con los ocho tentáculos.

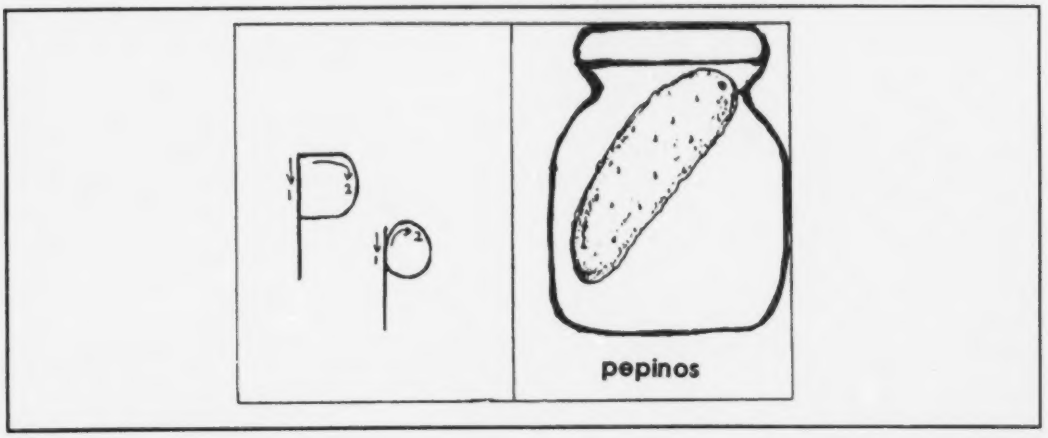
Los títeres de las letras deben ser puestos en orden e identificados a las mejores horas. Algunos de los juegos deben hacerse repitiendo los estribillos para reforzar las letras y los sonidos sin que el niño se sienta apremiado para hacerlo. Los libros de trabajo y los materiales estructurados son buenos "rellenadores de tiempo", pero no hay nada como el contacto personal y la inter-acción con el niño.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Oo
* El enriquecimiento del lenguaje
* La dramatización (el jugar con el pulpo que nada)
* La coordinación entre el ojo y la mano
* Una mayor habilidad en las relaciones entre los sonidos y las letras

Edad 4 - Semana 24

La Jarra de Pepinos Encurtidos



Haga el títere para la Pp y dibuje un pepino encurtido grande para hacer énfasis sobre el sonido inicial de la letra Pp. Escriba la palabra "pepino" con letras minúsculas debajo de la figura. Dígale al niño que pinte al pepino de verde. Compruebe que el niño escoja el color verde. Dígale al niño que los encurtidos se hacen de pepinos. El niño debe saber que un pepino es un vegetal, que crece de una semilla y que está emparentado con la familia de los melones de agua y las sandías. El niño puede decir que luce como un melón de agua. En este momento Ud. puede explicarle al niño de qué modo son diferentes. El tamaño, el color interior y el gusto deben ser suficientes para convencer al niño de que son distintos.

El niño puede disfrutar del estribillo que se recomienda para la letra Pp. Dice así: "La Pp es para el pepino y no me hará cosquillas". Anime al niño a poner a todos los títeres de las letras en una hilera. A medida que Ud. nombre una letra, comenzando por la Aa, aliente al niño a encontrar el títere de la Aa y colocarlo en otra hilera debajo de la primera. Continúe diciendo las letras en orden alfabético y ayude al niño a colocar los títeres en la nueva hilera. Cuando Ud. diga la letra Pp, que es la última que se ha presentado, dígale al niño que ha puesto las letras en orden alfabético. Diga, cante o tararée la canción del alfabeto y continúe cantando hasta que termine la canción. En este momento, dígale al niño que cuando Ud. termine de hacer los títeres, él tendrá veintiséis por todo. Cuente las letras desde la Aa hasta la Pp y dígale al niño que ahora tiene dieciséis letras y dieciséis títeres. Eso significa que él hará diez títeres más, lo cual le dará un total de veintiséis títeres. Anime al niño para que trate de adivinar lo que serán los otros títeres, para motivarle y mantener su interés vivo.

Cuando esté buscando algo que hacer, el niño puede sugerir un juego de alfabeto de una actividad de letras anterior. Si es posible, trate de animarle a ésto. La repetición y el refuerzo proporcionarán al niño un cimiento firme para las habilidades futuras de la lectura.

Otro juego de que el niño puede disfrutar es el "Juego de la Jarrilla de Pepinos Encurtidos". Invite al niño para que le ayude a hacer algunos pepinos grandes y otros pequeños. Dibuje en papel de construcción verde

dieciséis pepinos encurtidos grandes y dieciséis pequeños. Permita que el niño le ayude a recortar todos los pepinos encurtidos de papel. Escriba una letra mayúscula (desde la A hasta la P) en cada uno de los pepinos de papel grandes. De igual modo, escriba una letra minúscula (desde la a hasta la p) en cada uno de los pepinos de papel pequeños. Use las palabras "grande" y "pequeño" cuando Ud. haga los pepinos encurtidos de papel. Haga un cuadro de referencia escribiendo las letras (desde la Aa hasta la Pp) en un pedazo de papel.

Para dar comienzo al juego, coloque en una hilera sobre la mesa o en el piso todas las letras de los pepinos grandes boca arriba. Las letras de los pepinos pequeños deben estar todas en una jarrilla plástica grande u otro recipiente, al que debe hacerse referencia como la "jarrilla de los pepinos". El objeto del juego es sacar un pepino pequeño de la jarrilla y compararlo con el pepino grande. El juego termina cuando todos los pepinos pequeños hayan sido comparados con los grandes. Ayude al niño si es necesario y anímele a usar el cuadro de referencia del alfabeto. Haga una nota de las letras que parezcan confundir al niño y trabaje sólo con éstas en otra ocasión.

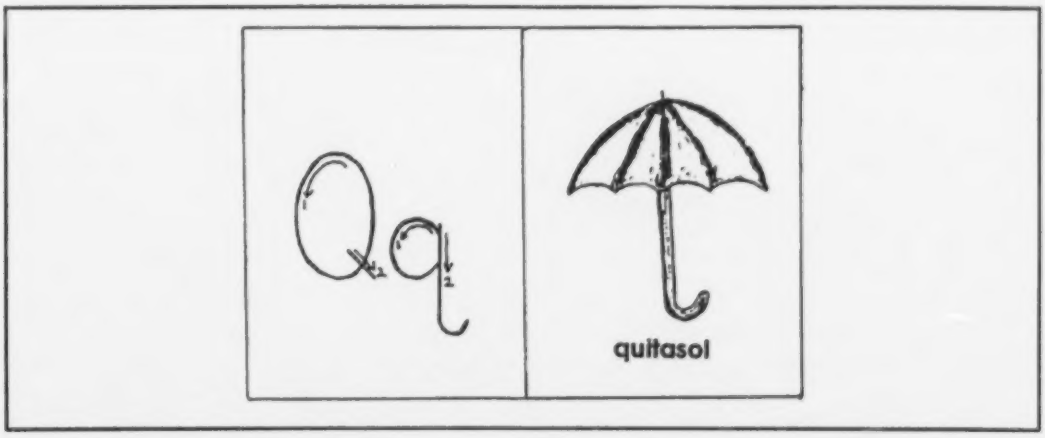
Para un enriquecimiento adicional, cuente los pepinos encurtidos pequeños, después los grandes y entonces cuente todos los treinta y dos.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Pp
* La habilidad para comparar las letras
* El conocimiento adicional del orden alfabético
* El recordar las letras de memoria
* El conocimiento adicional de las mayúsculas y las minúsculas
* Las habilidades para contar
* La confianza

Edad 4 - Semana 25

Mi Quitasol



Haga un títere para la Qq y dibuje un quitasol o sombrilla para usarlo como indicación que refuerce el sonido de la Qq. Esta suena como si hubieran mezclado los sonidos de la "k" y de la "u". Escriba la palabra "quitasol" en letras minúsculas bajo el dibujo. Dígale al niño que lo colorée en rojo. El estribillo para el títere del quitasol es: "La Qq es para el quitasol que se lleva por encima de la cabeza. El que yo tengo está pintado de rojo".

Permita que el niño juegue con el títere de la Qq y que cante el estribillo. Después anímelo a poner el títere de la Qq en la caja de zapatos para los títeres de las letras del alfabeto.

Muéstrele al niño un quitasol o sombrilla de verdad. Pregúntele al niño para qué es. Pregúntele también por qué un quitasol tiene varillas. Permita que el niño abra y cierre el quitasol o sombrilla. Recalque los conceptos de: Abrir, cerrar y debajo.

Abra el quitasol y dígale al niño que Ud. usará los títeres del alfabeto para hacer el juego titulado "Debajo del Quitasol". Saque un títere de la caja. El niño debe nombrar la letra que esté con el títere. Si el niño dijo la letra correcta, entonces puede poner el títere debajo de la sombrilla. Si el niño tiene dificultad con una letra, debe decirle el nombre de la letra otra vez e identificar el dibujo al otro lado del títere para reforzar el concepto de la letra. Este títere debe ponerse entonces de regreso en la caja de zapatos. El juego continúa hasta que todos los títeres de las letras hayan sido nombrados correctamente y colocados bajo el quitasol o sombrilla.

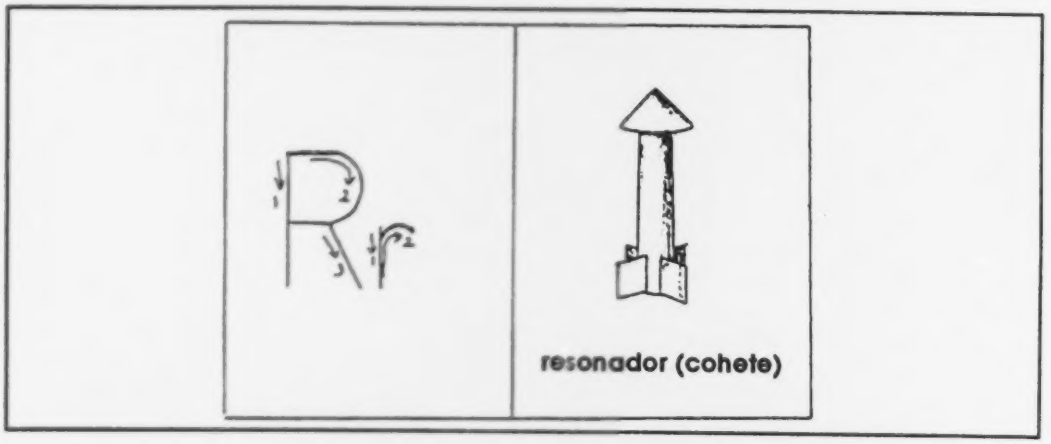
Para variar el juego, use los dibujos de los títeres en vez de las letras. El niño debe ser animado entonces para nombrar tanto el dibujo como la letra, antes de colocar al títere debajo del quitasol o sombrilla.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Qq
* El aumento de la habilidad de reconocer las letras
* El aumento de la habilidad con los dibujos de indicación para reforzar los sonidos iniciales
* Un mayor conocimiento de los conceptos abrir, cerrar y debajo
* El recordar de memoria
* El enriquecimiento del lenguaje.

Edad 4 - Semana 26

El Resonador o Cohete



Haga un títere para la Rr y dibuje un resonador o cohete para representar la indicación para el sonido de la Rr. Escriba la palabra "resonador" con letras minúsculas bajo el dibujo. Permita que el niño colorée el cohete. El estribillo que se recomienda para la letra Rr es: "La Rr es para el resonador que se eleva muy alto. Se mueve muy rápidamente por el cielo azul".

Permita que el niño juegue con el títere del resonador o cohete y con cualesquiera otros títeres que él pueda escoger para mejorar la dramatización de su actividad. Una acción divertida que el niño puede disfrutar es la de acuclillarse y pretender que es un resonador o cohete. Dígale al niño que escuche mientras Ud. cuenta hacia atrás: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0. Después del cero, diga: "Despegue". En ese momento, el niño debe saltar como si fuera un cohete.

El niño puede disfrutar también al hacer un resonador o cohete de un rollo de papel toalla. Dibuje en un pedazo de papel un círculo, un poco mayor que la circunferencia del rollo. Dibuje también una línea desde el borde del círculo hasta el centro. Permita que el niño recorte el círculo y la línea que se dibujó del borde al centro. Ponga uno de los bordes del círculo sobre el otro y engrámpelo o péguelo sobre el otro para formar un cono. Este puede añadirse al rollo de papel toalla con precinta de pegar. Se pueden cortar cuatro ranuras al extremo opuesto del rollo. Entonces se pueden insertar dos pedazos rectangulares de cartón para formar la base. Se puede sugerir al niño que haga volar su resonador o cohete fuera de la casa. No irá lejos, pero el niño disfrutará de jugar con él.

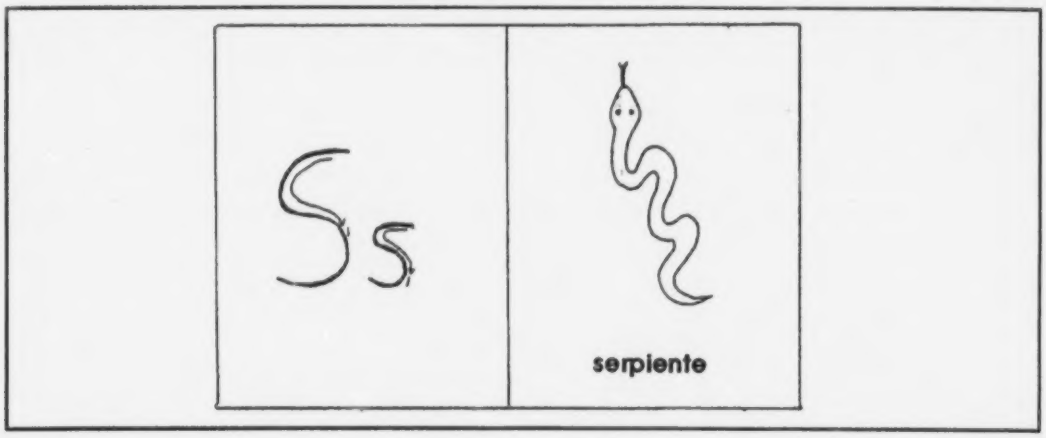
Para reforzar la letra Rr y su sonido, el niño puede disfrutar al dibujar cualquier otra cosa que empiece con Rr y colorearla a su gusto. Este será un momento apropiado para nombrar otras palabras que empiecen con la letra Rr, tales como rico, rima, rasgar, rugir, retazo, rodar, etc.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Rr
* La habilidad para identificar las letras (distinción visual)
* El desempeño de papeles
* El recordar de memoria
* El conocimiento adicional de palabras que empiezan con la letra Rr
* La confianza
* La coordinación entre el ojo y la mano

Edad 4 - Semana 27

Haga una Serpiente



Haga un títere para la Ss y dibuje una serpiente como indicación para reforzar el sonido de la Ss. Escriba la palabra "serpiente" en letras minúsculas debajo del dibujo. Permita que el niño colorée la serpiente. El estribillo que se recomienda para que el niño lo use al jugar con el títere de la Ss es: "La Ss es para la serpiente que Ud. ve. Echele un vistazo y saldrá huyendo".

Háblele al niño sobre una serpiente. Haga preguntas como: "¿Dónde vive? ¿Cómo se mueve? ¿Qué come? ¿Puede oir?" El niño disfrutará al ver fotos de distintas clases de serpientes y puede recordar una actividad anterior en la cual se habló de las serpientes. Ud. puede animarle también a que trate de moverse como una serpiente. En verdad, Ud. podría fijar puntos de referencia para comenzar y detenerse, a fin de estimular al niño a que trate de moverse como una serpiente.

En otra ocasión, permita que el niño haga una serpiente de papel. Consiga un pedazo de papel de construcción u otra clase de papel grueso. Recorte las esquinas del papel para formar un círculo. Use un lápiz y dibuje una línea espiral continua desde la parte exterior del círculo hasta el centro, dejando aproximadamente pulgada y media entre las líneas a medida que Ud. dibuja la espiral hacia el centro. Use un marcador ancho de fieltro y permita que el niño trace sobre la línea del lápiz. Después ayude al niño a recortar por el lado de la línea en espiral hasta el centro, dejando una pequeña sección que represente a la cabeza en el centro. Agregue los ojos, la boca y algunos puntos para hacer que la serpiente en espiral luzca más real. El niño debe disfrutar al jugar con la serpiente de papel. Debe animársele a que recuerde el estribillo de la Ss para reforzar el nombre y el sonido de la letra.

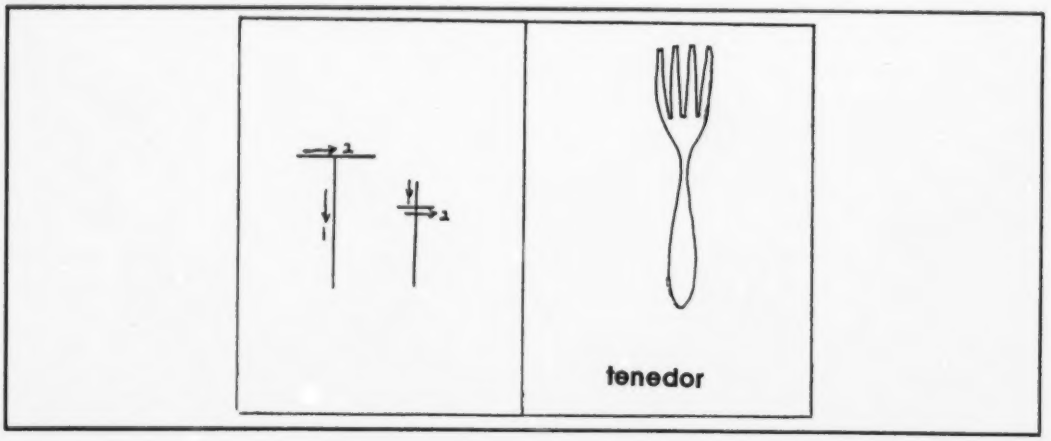
También debe alentársele a que busque en una revista palabras que empiecen con la letra Ss. Debe motivársele igualmente para que trate de decir palabras que comiencen con la letra Ss. Algunas sugerencias son: Sal, sitio, sábana, saber, sable, saco, saeta, sopa, etc.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Ss
* El conocimiento adicional para distinguir las letras
* El recordar de memoria
* La coordinación motora gruesa (al moverse como una serpiente)
* El enriquecimiento del lenguaje
* El conocimiento de otras palabras que empiezan con la misma letra
* La confianza

Edad 4 - Semana 28

El Tenedor



Haga un títere para la Tt y dibuje un tenedor para usarlo como indicación que refuerce al sonido de la letra. Escriba la palabra "tenedor" en letras minúsculas debajo del dibujo. Pregunte al niño qué color debe usarse para el tenedor. Permítale que escoja el que desee. Si él no está seguro del color, búsquele un tenedor real o use una fotografía para que él elija el color correcto. El estribillo para el tenedor puede ser: "La Tt es para el tenedor y se usa en el comedor". Explíquele que el tenedor es uno de los cubiertos que se usan para comer. Pídale al niño que repita el nombre del cubierto y simule comer con él.

Se pueden volver a presentar algunos de los juegos alfabéticos usando los títeres y los estribillos correspondientes. Ud. puede estar cansada de repasarlos, pero un niño pequeño necesita de mucha repetición para sentirse confiado. Mientras más cómodo se sienta un niño con las letras y los sonid

El niño puede disfrutar de este juego y de los otros que hagan con los títeres alfabéticos. Para variar este juego, Ud. puede dibujar otros tenedores en varios pedazos de papel o de cartón ligero y ponerles distintas letras de las que ya el niño ha aprendido, pidiéndole después que las nombre y también que reconozca y nombre la figura del tenedor que está con las letras.

Anime al niño a contar los pedazos de papel o de cartón que Ud. haya usado y recuérdele que vuelva a poner los títeres en la caja de zapatos, una vez que hayan terminado de usarlos.

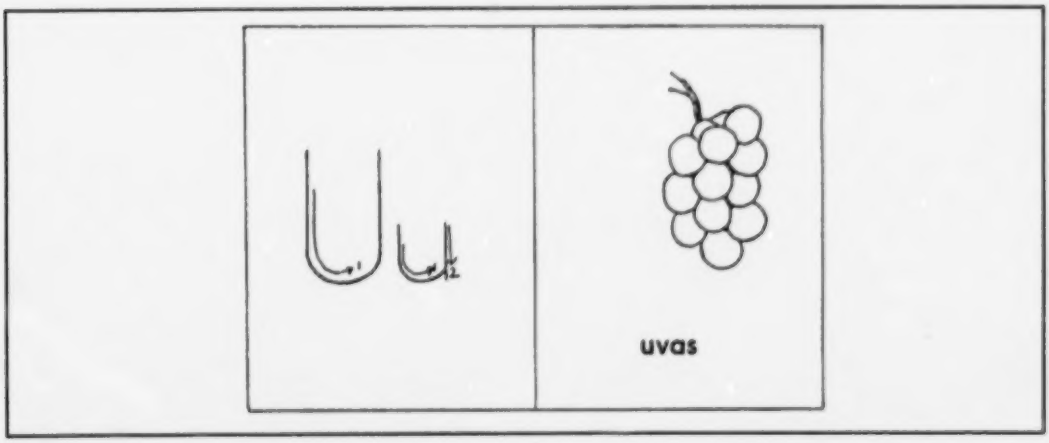
Indíquele al niño la diferencia entre las letras mayúsculas y las letras minúsculas que hay en las tarjetas de los títeres alfabéticos, y recuérdele el uso de cada una de ellas, es decir: Las mayúsculas se usan para comenzar las primeras palabras de cada frase, para los nombres propios de personas, lugares, países, etc. y las minúsculas en todos los demás casos.

Esta actividad refuerza:

* El conocimiento de la letra Tt
* La habilidad para distinguir las letras
* La habilidad para comparar las letras mayúsculas y minúsculas
* El enriquecimiento del lenguaje
* La confianza

Edad 4 - Semana 29

Las Uvas



Haga un títere para la Uu y dibuje un racimo de uvas para usarlo como indicación que refuerce el sonido de la vocal corta Uu. Escriba la palabra "uvas" en letras minúsculas debajo del dibujo. Dígale al niño que colorée las uvas de morado, verde o ambos. El estribillo para las uvas es: "La Uu es para las uvas y me gusta comerlas".

Permita que el niño juegue con el títere de la Uu y que cante el estribillo. Después anímele a poner el títere de la Uu en la caja de zapatos junto con los demás títeres alfabéticos.

Muéstrele al niño algunas uvas o busque alguna foto de un racimo de uvas en una revista y recórtenla. Pregúntele al niño para qué sirven las uvas. Si no sabe, enséñele para qué son, teniendo cuidado de aclararle que las uvas a veces tienen semillas y hay que tener precaución de no tragarlas.

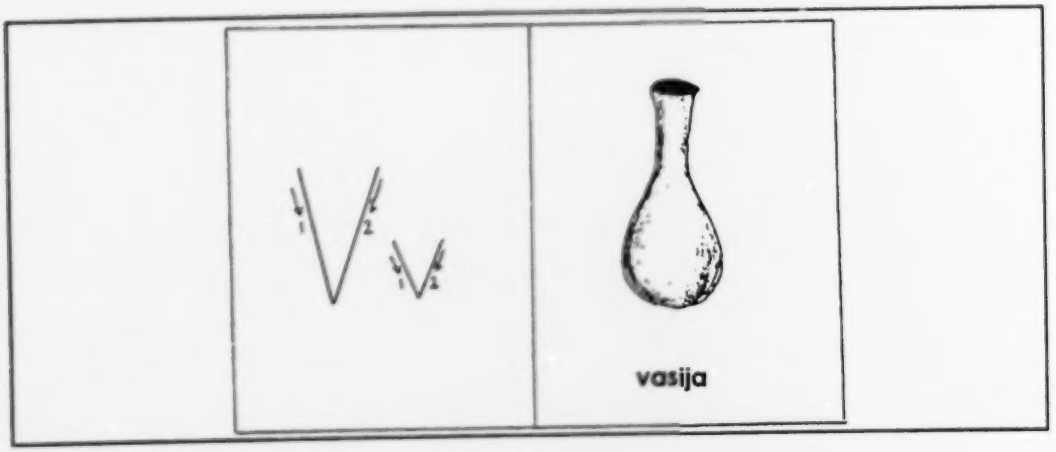
Saque los títeres alfabéticos de la caja de zapatos y dígale al niño que van a usarlos para ponerlos en orden alfabético. Al hacer esto, pídale al niño que reconozca y nombre las letras y las figuras que éstas representan. Si el niño tiene dificultad con alguna letra o con alguna figura, indíquele de qué letra o qué figura se trata y haga una nota mental para regresar en otra oportunidad a las letras o figuras con las que él tenga dificultad y reforzar los conceptos respectivos.

El juego continuará hasta que todos los títeres hayan sido puestos en orden alfabético, se haya identificado a todas las letras y el niño haya reconocido también todos los dibujos de los títeres. Se puede variar la actividad buscando otras palabras que empiecen con Uu, tales como: Urna, umbral, uña, uniforme, untar, útil, utensilio, etc.

Esta actividad desarrolla:
* El conocimiento de la letra Uu
* La habilidad adicional de reconocer las letras
* Más habilidad con los dibujos para reforzar los sonidos iniciales
* El conocimiento adicional de los conceptos que se expliquen
* El recordar de memoria
* El enriquecimiento del lenguaje

Edad 4 - Semana 30

La Vasija Bonita



Haga un títere para la Vv y dibuje una vasija para usarla como cuadro que refuerce el sonido de la Vv. Escriba la palabra "vasija" con letras minúsculas debajo del dibujo. Permita que el niño colorée la vasija. El estribillo que se recomienda para el títere de la Vv es: "La Vv es para la vasija y no es una botija".

Debe animarse al niño a caminar o bailar alrededor con el títere y repetir el estribillo mientras se mueve. Después se debe colocar al títere en la caja de zapatos, junto con los demás títeres alfabéticos.

Muéstrele al niño una vasija bonita, como por ejemplo un florero. Si es posible, reúna algunas flores bonitas con el niño y ayúdele a ponerlas en la vasija. Si Ud. no tiene flores reales o artificiales, haga algunas con papel de construcción. Pegue las flores de papel a tiras de cartón para representar los tallos. Cuente las flores mientras las pone en la vasija.

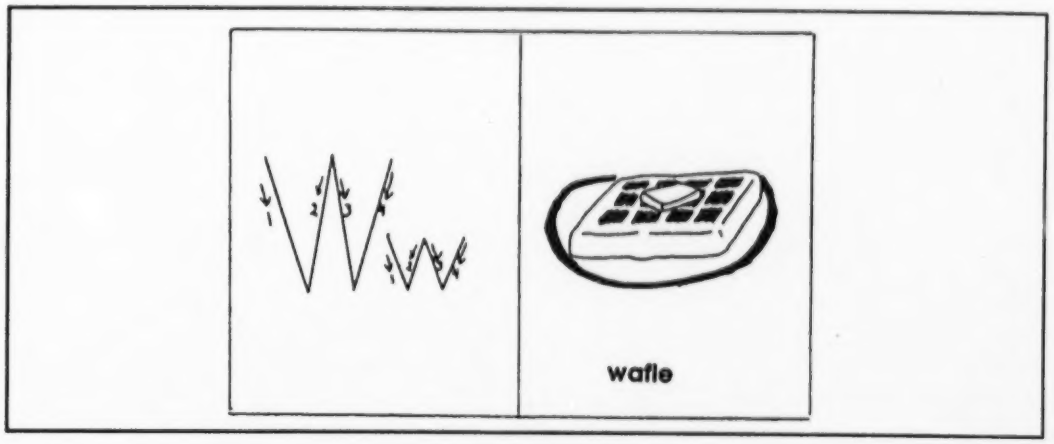
Como extensión de esta actividad, dibuje veintidós tulipanes en papel de construcción. Aliente al niño para que le ayude a recortar los tulipanes de papel. Use un marcador de fieltro y escriba una letra, desde la Aa hasta la Vv, en cada uno de los tulipanes de papel. Dígale al niño que ponga los tulipanes en una vasija, uno a la vez. Ayude al niño a contar los tulipanes a medida que vaya poniéndolos en la vasija. Después indique al niño que identifique la letra de cada tulipán mientras va quitándolos de la vasija uno por uno. El puede disfrutar de hacer esto algunas veces. El juego puede invertirse haciendo que el niño nombre la letra que está con cada tulipán al poner cada uno en la vasija. De igual modo, él puede contar los tulipanes mientras los quita de la vasija, uno por uno.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Vv
* La habilidad para identificar las letras de la Aa hasta la Vv
* La habilidad para identificar al sonido inicial de la Vv, como en la palabra "vasija"
* La habilidad para contar hasta veintidós
* La confianza

Edad 4 - Semana 31

El Wafle



Haga un títere para la Ww y dibuje un "wafle" para usarlo como cuadro de ilustración al identificar el sonido inicial de la palabra "wafle". Escriba la palabra "wafle" con letras minúsculas debajo del dibujo. Permita que el niño pinte el wafle del color que él quiera, pero dígale que identifique el color que escoja para asegurarse de que puede recordar el nombre del color.

El estribillo para el títere de la Ww es: "La Ww es para el wafle y me gusta comerlo". Para animar esta actividad, Ud. puede buscar fotografías de "wafles" en alguna revista o catálogo, recortarlos y pegarlos en pedazos de cartón, diciéndole al niño lo que son los "wafles" y para qué se usan. Se puede poner los "wafles" en platos de cartón para darle al niño una idea mejor de que se trata de algo de comer.

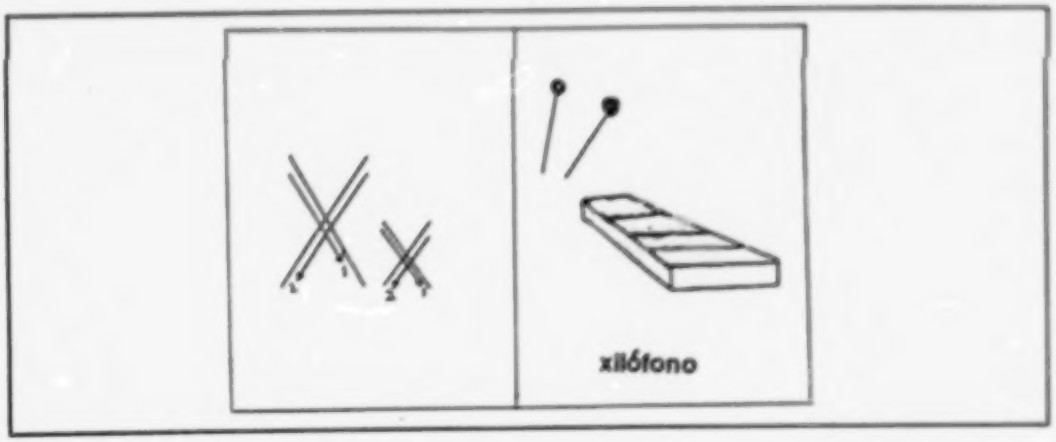
Esta actividad puede ampliarse dibujando la letra Ww en cada uno de los platos de cartón en que se hayan puesto los wafles y pidiendo al niño que la diga y reconozca al objeto que representa. Si el niño tiene dificultad para hacer esto, ayúdele a reconocer la letra Ww y el wafle, y procure que él repita tanto el nombre de la letra como el del objeto que representa.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Ww
* La habilidad para identificar las letras
* El conocimiento adicional de los sonidos de las letras
* La habilidad para usar una indicación visual y reconocer la letra
* El conocimiento adicional de que las letras representan sonidos
* El desempeño de papeles
* La habilidad para adoptar decisiones

Edad 4 - Semana 32

El Xilófono Musical



Haga un títere para la Xx y dibuje un xilófono para usarlo como pista de identificación. La letra Xx no tiene sonido propio, sino que toma el sonido prestado de la letra Zz, excepto cuando se dice su nombre en una frase, tal como "rayos X". Escriba la palabra "xilófono" en letras minúsculas debajo del dibujo. Dígale al niño que colorée las láminas del xilófono usando los colores del arco-iris. Compruebe que el niño escoja los colores rojo, naranja, amarillo, verde, azul y morado. Si el niño tiene dificultad para nombrar alguno de los colores, tome nota de ello y trabaje con la identificación de los colores en otra ocasión.

El estribillo que se recomienda para la letra Xx es: "La Xx es para el xilófono que yo puedo tocar. Escuchen con atención a lo que voy a cantar". Anime al niño a repetir el estribillo varias veces.

Consiga una caja de zapatos que no tenga tapa. Estire varios elásticos de distintos colores alrededor de los lados más cortos de la caja de zapatos vacía para que se parezca a un xilófono. Muéstrele al niño el modo de "tocar" las "cuerdas" del presunto xilófono. Anime al niño a cantar la "Canción del Alfabeto" o el estribillo del xilófono. El niño puede disfrutar al tratar de producir los mismos sonidos que hacen los elásticos al pulsarlos.

Si Ud. tiene un xilófono verdadero, muéstreselo al niño y explíquele que un xilófono verdadero tiene láminas de madera, metal o plástico que producen sonidos cuando se les golpea suavemente con un martinete. Puede explicarle también que una marimba es una clase de xilófono.

Esta será una buena oportunidad para presentar al niño las distintas clases de instrumentos musicales. Algunos de ellos suenan cuando una persona los sopla y controla el aire; otros producen sonidos cuando se pulsan cuerdas especiales o se les mueve, y otros hacen sonidos musicales cuando se golpea con un instrumento sobre un material especial. Muestre al niño algunos cuadros de distintas clases de instrumentos musicales. Un diccionario o una enciclopedia acostumbran tener fotografías de la mayor parte de los instrumentos de música.

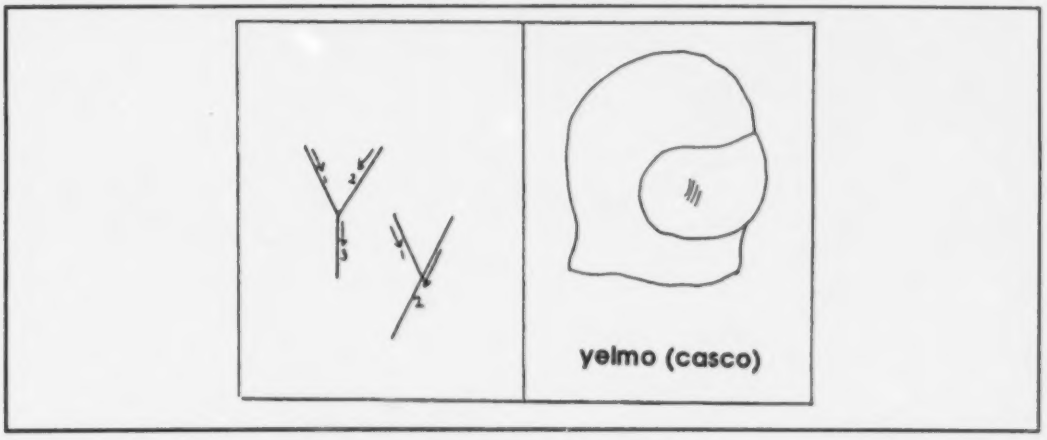
Cante o tararée con el niño la "Canción del Alfabeto" y deténgase cuando llegue a la letra "Xx". Pregúntele al niño qué letra viene después. El niño puede disfrutar de hacer esto con otras letras. Por ejemplo, cante o tararée el alfabeto y deténgase en una letra dada y pregunte al niño qué letra viene después. Esto servirá para ayudar al niño a entender mejor la secuencia alfabética.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Xx
* El conocimiento adicional de los colores del arco-iris
* La coordinación entre el ojo y la mano al pulsar las "cuerdas" de la caja de zapatos
* El conocimiento de que la letra Xx suena como la letra Zz
* La habilidad para predecir lo que viene después por asociación
* La confianza en el recuerdo de las letras y los sonidos

Edad 4 - Semana 33

El Yelmo o Casco



Haga un títere para la Yy y dibuje un yelmo o casco de seguridad para usarlo como indicación que recalque el sonido inicial de la letra "Yy" en una palabra. Escriba la palabra "yelmo" en letras minúsculas bajo el dibujo. Permita que el niño escoja un creyón y colorée el dibujo. Pregúntele el nombre del color que haya escogido.

El estribillo que se recomienda para el títere de la Yy es: "La Yy es para el yelmo y se pone en la cabeza". Permita que el niño cante el estribillo varias veces. Haga énfasis en el sonido inicial de la Yy, como en la palabra yelmo. Evite decirle al niño en esta ocasión que la Yy tiene distintos sonidos al final de algunas palabras. Por ejemplo, la Yy al final de las palabras "hoy", "yarey", "caney", "batey", etc., suena como la "i" latina. En esta edad es mejor tratar primero de los sonidos iniciales (del comienzo de una palabra).

Se puede buscar alguna fotografía de un yelmo o casco de seguridad en alguna revista, o bien hacer uno con papel de construcción para que el niño se lo ponga. Explíquele que los yelmos o cascos de seguridad se usan para varias cosas, tales como montar en motocicleta o bicicleta, trabajar en la construcción y en cualquier otra actividad donde haya que protegerse la cabeza para no tener accidentes.

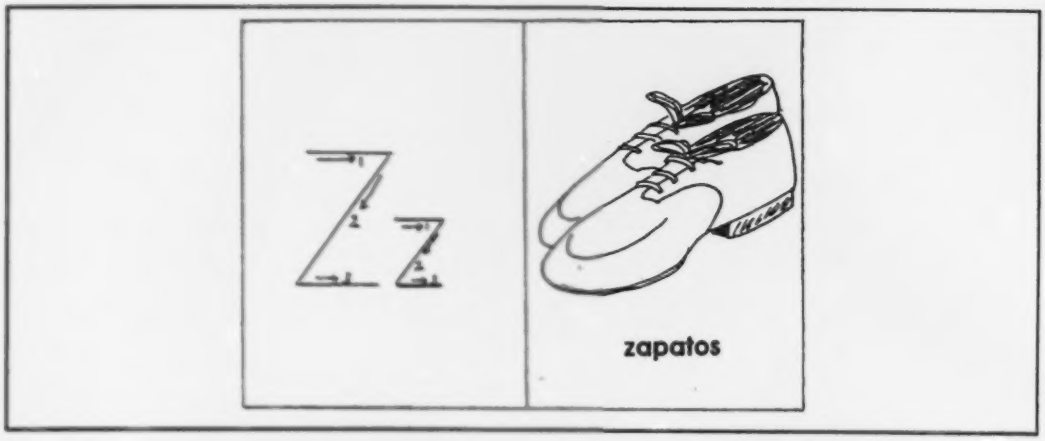
En otra oportunidad, haga con el niño el juego del alfabeto, tal como se ha hecho con las letras anteriores. Permita que el niño recomiende un juego, o escoja uno que Ud. crea que él disfrutará. Los niños de esta edad escogen a menudo el mismo juego; por lo tanto, anímele a tratar de recordar otros juegos. Ud. puede nombrar o mostrar al niño una letra y esperar a ver si él puede recordar el juego recomendado para esa letra. Si no, quizás Ud. pueda darle algunas indicaciones para ayudarle a recordar de memoria. El nombrar los títeres alfabéticos al azar es un buen juego para hacer. Haga una pila separada con los títeres alfabéticos que el niño tenga dificultad para recordar. En otra ocasión, pida al niño que recuerde el sonido inicial de cada letra a medida que se le presenta el títere de esa letra. Nuevamente, fíjese en los sonidos que necesiten de refuerzo y recalque algunos de ellos después.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la letra Yy
* Una mayor habilidad para reconocer las letras
* La coordinación entre el ojo y la mano al jugar con los títeres
* La habilidad para usar indicaciones en dibujos para identificar los sonidos
* La confianza

Edad 4 - Semana 34

Los Zapatos



Haga un títere para la Zz y dibuje unos zapatos como indicación para identificar al sonido de la letra. Escriba la palabra "zapatos" en letras minúsculas debajo del símbolo. Dígale al niño que los zapatos son para ponérselos en los pies y que los hay de distintas clases y tamaños. Muéstrele un par de zapatos y aclárele que hay uno para el pie izquierdo y otro para el pie derecho. Enséñele zapatos de distintos tamaños y dígale que, a medida que una persona va creciendo, necesita llevar zapatos de mayor tamaño.

Dígale que hay también zapatos de distintos colores y muéstrele algunos de los que haya en la casa, enseñándole los colores y pidiéndole que se los repita para asegurarse de que los haya aprendido.

El estribillo para la Zz es: "La Zz es para los zapatos y me los pongo en los pies". Repita el estribillo varias veces para que el niño lo escuche y después pídale que lo cante él.

Para darle más interés a la actividad, señálele al niño que hay otras palabras que empiezan con Zz, tales como zoológico, zaguán, zafiro, zanahoria, zapote, zarza, etc. Si Ud. cree que el niño las entenderá, puede explicarle los significados de algunas de estas palabras para enriquecer su vocabulario.

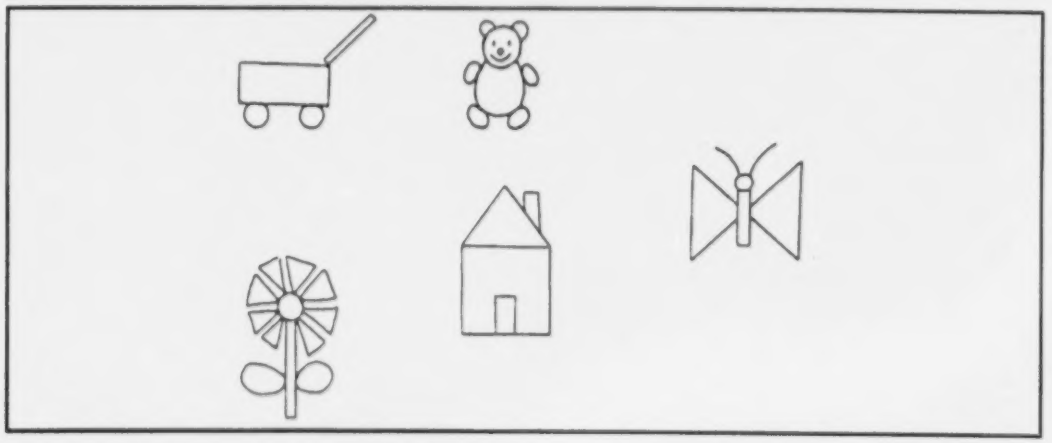
En otra ocasión, se puede usar los títeres de las letras con los dibujos mirando hacia arriba. Entonces se puede indicar al niño que los ponga en orden alfabético. Permita que el niño use el cuadro alfabético que se hizo en otra actividad anterior y ayúdelo si es necesario. Use los dibujos de las indicaciones para ayudar a reforzar los sonidos iniciales de las letras. Dígale al niño que usamos estas letras y estos sonidos para ayudarnos a leer, escribir y deletrear.

Esta actividad ayuda a desarrollar:

* El conocimiento de la Zz como una letra y la última del alfabeto
* El aumento de la habilidad visual para distinguir
* El conocimiento del significado de otras palabras que empiezan con Zz
* La habilidad para escuchar los sonidos iniciales
* El conocimiento del uso de las letras y los sonidos
* La confianza

Edad 4 - Semana 35

La Escritura con los Dedos



Para esta actividad, consiga una camisa vieja que, al abotonarse al revés, pueda usarse como delantal para proteger las ropas del niño. Además, Ud. necesitará una lata de crema para afeitarse y una zona de trabajo suave y lavable, tal como el mostrador de la cocina, una mesa o una bandeja grande vieja.

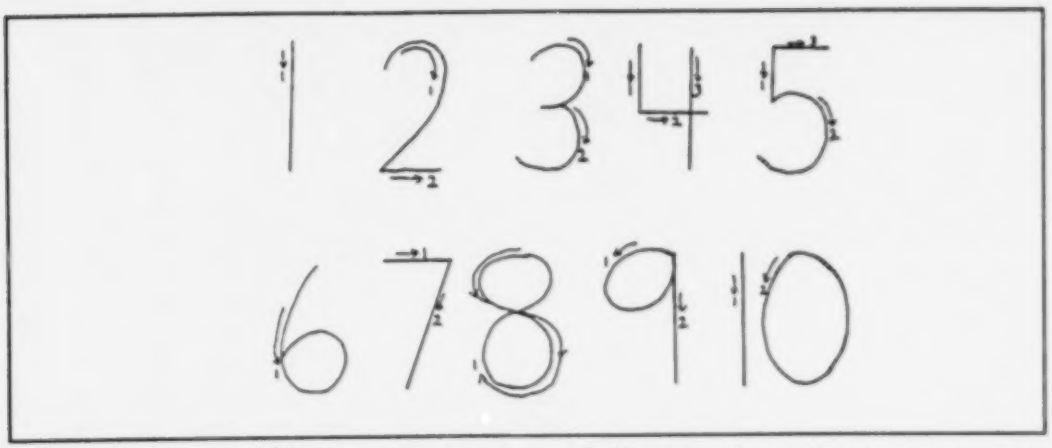
Extienda un poco de la crema de afeitar sobre la zona de trabajo. Permita que el niño suavice la crema con sus manos y experimente con ella. Después de esto, muéstrele el modo de mover su dedo índice a través de la crema para formar un círculo. Nombre las demás formas, una por una, y ayude al niño a dibujar el cuadrado, el triángulo el rectángulo y el óvalo.

Muestre al niño el modo de combinar los dibujos de las formas para crear objetos que le sean conocidos, tales como una vagoneta, un osito de peluche, una flor, una casa, una mariposa, etc.

En otra ocasión, use los mismos materiales y muestre al niño el modo de dibujar las letras del alfabeto. Se pueden usar los títeres de las letras, uno a la vez, para que el niño los emplée como modelos (pistas visuales) a fin de copiar las letras. Se puede guiar al dedo índice para formar la letra correctamente con la crema de afeitar en la zona de trabajo. Si el niño comete un error, sólo suavice la crema y empiecen de nuevo. Si la crema parece desaparecer, agregue un poco más para que el niño tenga suficiente a fin de palpar la crema mientras forma las letras. Esta actividad puede continuarse en diversas oportunidades durante las semanas hasta que el niño se sienta cómodo al formar las letras.

Si Ud. prefiere no usar la crema de afeitar, pruebe con una pasta fina de harina de trigo, arena húmeda o algo resbaloso que fascine al niño, pero que sea seguro para que él lo use. Los niños hallan divertido hasta escribir en el vidrio húmedo de una ventana.

Esta misma actividad puede ampliarse para enseñar al niño a escribir los números. Es más difícil para el niño sujetar un lápiz y escribir con él, que escribir con los dedos. La sensación que experimenta al formar las letras y los números ayuda al niño a construir un cimiento mejor para memorizar.



Las rimas sencillas para usarlas al formar los números agregan interés y ayudan a los niños a recordar el modo de escribir los números correctamente. No sé el origen de las rimas siguientes, pero las usaba al enseñar a los niños del kindergarten a escribir los números. He oído distintas versiones y he modificado las rimas que van a continuación para que se ajusten a mi propósito:

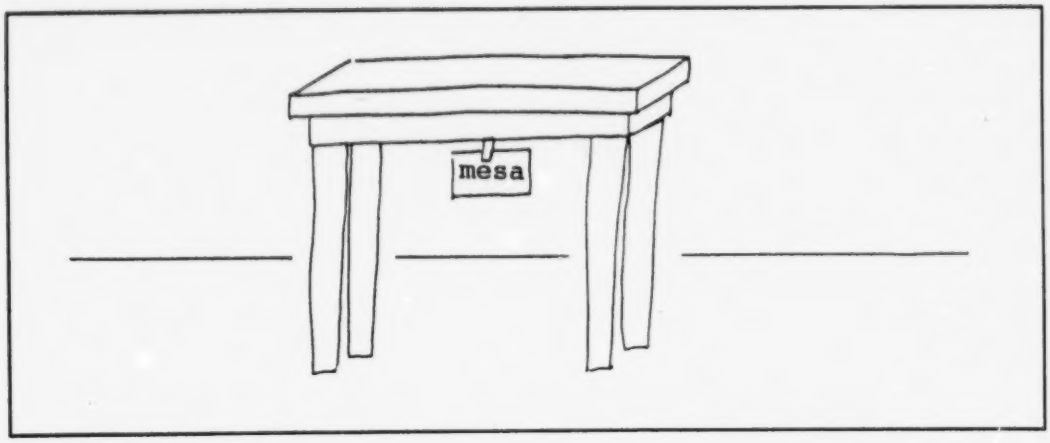
* Un "1" de línea recta es divertido.
* Alrededor y de regreso por la vía del tren, 2, 2, 2.
* Alrededor y alrededor de un árbol, ése es el modo de hacer un 3.
* Hacia abajo, de través y hacia abajo otra vez, ése es el modo de hacer el 4.
* Hacia abajo y alrededor, ponga una bandera arriba y vea lo que ha encontrado (el 5).
* Hacia abajo y dando una vuelta, el 6 rueda como un aro de saltar.
* A través del cielo y hacia abajo desde el cielo, ése es el modo de hacer el 7.
* Haga una "S", pero no espere, regrese y haga el 8.
* Una elipse y una línea forman un 9.
* Una línea recta y otra elipse, ése es el modo de hacer un 10.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* La experimentación libre
* La habilidad para dibujar formas
* La habilidad para formar las letras y los números
* El aumento del sentido del tacto (al palpar las formas de las letras y los números)
* El conocimiento adicional de que se puede usar formas para dibujar
* La confianza

Edad 4 - Semana 36

Las Etiquetas



Use tarjetas de índice pequeñas o algo de tamaño semejante y escriba en las tarjetas con letras minúsculas los nombres de algunos objetos familiares. Algunas sugerencias para empezar son: La cama, el escritorio, el televisor, el sofá, la estufa, la mesa.

Léale al niño una de las palabras y pídale que le enseñe a Ud. dónde poner la "etiqueta" sobre ese objeto. Use precinta de recubrir para fijar la palabra al objeto correcto. Pídale al niño que le diga las letras que hay en la palabra. Señale a la izquierda de la palabra para que el niño recuerde las letras en el orden apropiado. Siga el mismo procedimiento para los demás objetos. Cuando el niño pueda recordar las letras de las etiquetas con confianza, agregue una o dos palabras más. Continúe haciendo esto mientras el niño esté interesado. Se puede agregar una nueva palabra cada día si el niño parece tener un interés especial.

El niño puede tratar de leer algunas de las etiquetas, pero en esta edad es más importante el recalcar las letras y los sonidos iniciales de las palabras. Anime al niño a leer las letras de los libros, las etiquetas de los alimentos, las revistas, las placas de los automóviles, los edificios, el periódico, etc.

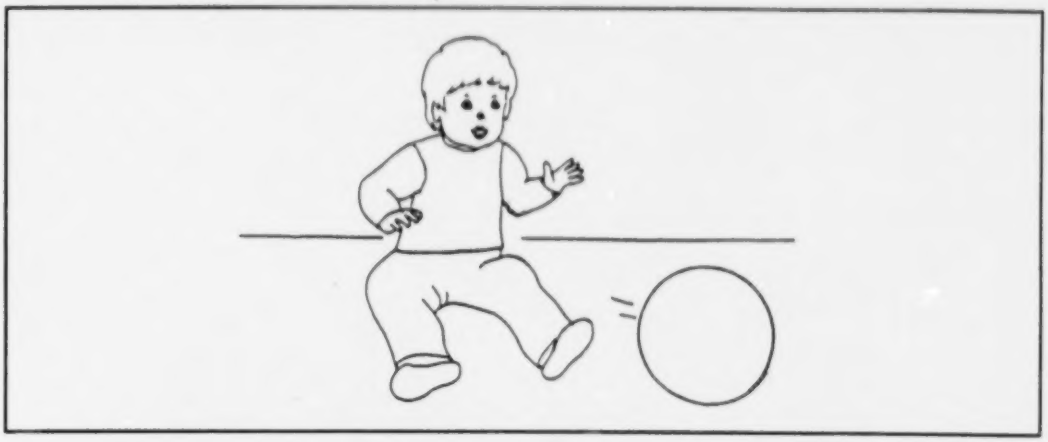
Como extensión de esta actividad, pruebe a nombrar palabras conocidas y pídale al niño que escuche e identifique el sonido inicial. Evite las palabras que empiecen con "ch", (ya que son dos letras que tienen un sólo sonido) y el sonido de la combinación es distinto que los sonidos aislados de las consonantes. Las palabras que empiecen con vocales deben ser palabras con sonidos de vocales cortas, tales como las presentadas con cada títere alfabético para la Aa, la Ee, la Ii, la Oo y la Uu.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional de las letras y las palabras
* La habilidad de escuchar los sonidos
* La habilidad de identificar los sonidos iniciales
* La habilidad de recordar las letras de las palabras
* La habilidad para relacionar las palabras y los objetos
* La confianza

Edad 4 - Semana 37

Más Pelota



Un niño de esta edad debe desarrollar la coordinación de las actividades motoras gruesas básicas (las de los músculos grandes). La pelota es divertida para usarla y el niño puede desarrollar algunas habilidades básicas con ella. Se recomienda una pelota de goma inflada que rebote fácilmente. Debe ser del tamaño que un niño de esta edad pueda manipular fácilmente, tal como la presentada en la actividad de la edad 3, semana 1.

Marque un lugar con precinta o tiza en el piso o la acera. Dígale al niño que deje caer la pelota sobre la marca, la observe y la agarre cuando venga de rebote hacia arriba. El niño debe usar ambas manos para agarrar la pelota y evitar el usar su cuerpo para ayudarse a agarrarla. Esta actividad debe practicarse a menudo. El contar cada vez que se deja caer la pelota agrega interés a la habilidad que se está desarrollando. El niño puede oír el rebote y el conteo. Esto le ayuda a comprender uno de los usos del conteo.

Otra habilidad con la pelota es tirarla. Muestre al niño el modo de tirar la pelota suavemente hacia arriba y el de agarrarla cuando venga hacia abajo. Permita al niño tirar la pelota hacia arriba e indíquele que mantenga los ojos sobre la pelota y esté listo a agarrarla cuando venga hacia abajo. El niño debe recordar el evitar usar su cuerpo para ayudarse a recibir la pelota. Las manos y los brazos deben estar ligeramente separados del cuerpo del niño cuando él trate de agarrar la pelota. El conteo puede hacerse también cada vez que el niño agarre la pelota cuando se tira hacia arriba.

Ud. y el niño pueden practicar a rodar la pelota de un lado a otro, entre ambos, ya sea sentados o de pie. La actividad de rodar fué presentada antes, pero un niño necesita de mucha práctica para controlar una pelota. El niño puede disfrutar también el hacer rodar una pelota hacia una pared con un empujón ligero para que ruede de regreso a fin de que él la agarre.

Esta actividad desarrolla:

* Una mejor coordinación motora gruesa
* La habilidad para mantener los ojos fijos en un objetivo movible
* La habilidad para saber la oportunidad de agarrar la pelota
* La confianza
* La habilidad para contar

BEST COPY AVAILABLE

Edad 4 - Semana 38

Más Acciones

El saltar es divertido, pero es difícil para algunos niños de cuatro años. La práctica es indispensable. Si el niño no estaba suficientemente bien coordinado cuando se presentó el salto por primera vez, en la actividad de la edad 3, semana 2, entonces necesita más instrucción preliminar y mucha práctica. Los pasos básicos del salto son los de instruir al niño a comenzar por situar un pie delante, entonces saltar sobre ese mismo pie hacia delante. El pie que no esté tocando el piso o la tierra durante el primer salto debe adelantarse entonces a medida que se complete el primer salto. El segundo pie que está ahora delante debe saltar entonces a medida que el primer pie se prepara para dar otro paso y saltar hacia delante. El ritmo a decir con el niño es: "Un paso, un salto rápido". Recuerde al niño que esté listo para cambiar de pie tan pronto como haya terminado el salto. Continúe animando al niño a practicar en diversas ocasiones. El niño puede sentirse más confiado si puede practicar independientemente, es decir, sin que haya una persona adulta presente. Algunas veces los niños se sienten intimidados por la presencia de una persona adulta, especialmente cuando están practicando una habilidad que les parezca difícil. Sin embargo, el elogio por parte de Ud. hará maravillas para animar a un niño a que practique.

Los niños disfrutan al trotar. Dígale al niño que el trote se hace con saltos cortos alternos, a medida que el mueve su cuerpo hacia delante. El fijar cascabeles a las muñecas o los tobillos del niño agregará interés, si él pretende ser un caballo o caballito que trote. La coordinación del trote es mucho más fácil para el niño y puede efectuarse después de una práctica de saltar.

El galope fué presentado antes. Para refrescar su memoria, esta actividad se realiza instruyendo al niño para que comience sobre un pie. Dígale al niño que este pie estará siempre adelante, y que se llamará el pie que dirige. A medida que el pie adelantado del niño se mueva hacia adelante, él debe saltar rápidamente mientras el otro pie adelanta detrás del pie que dirige. El pie que dirige se adelanta nuevamente y se repite el proceso. El niño puede imaginarse que es un caballo al galope.

Una vez que el niño pueda saltar, trotar y galopar bien, haga con él un juego de escuchar y hacer. Para empezar el juego, permita que el niño salte en un círculo. Sería útil el usar objetos, precinta o dibujar un círculo a fin de señalar un límite circular. La razón de esto es que los niños tienden a saltar, galopar y trotar en círculos pequeños, a menos que haya un límite dado para que ellos puedan moverse fuera del mismo. Mientras el niño sigue saltando alrededor del círculo, diga: "Trota". A esa voz de mando, el niño debe cambiar entonces del salto al trote. Permita que el niño trote brevemente en el círculo. Después cambie la acción al galope. Continúe cambiando las acciones hasta que el niño parezca estar cansado. Repita esta actividad varias veces, porque enseña al niño a escuchar, pensar y reaccionar.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación motora gruesa
* La habilidad de escuchar para cambiar de acción
* La confianza

Edad 4 - Semana 39

Escuche y Nombre

Esta actividad involucra escuchar, pensar y reaccionar verbalmente. El niño puede ser capaz de dar más de una respuesta a cada manifestación. Anime a la discusión tanto como sea posible y siéntase libre de agregar a esta lista de manifestaciones. Este es un buen juego para viajar o hacerlo con tranquilidad, que puede enriquecer en el niño el desarrollo del lenguaje y su proceso de pensar, así como ampliar su conocimiento de las diversas cosas que se nombren durante esta actividad.

* Nombre algo que camine.
* Nombre algo que duerma.
* Nombre algo que nade.
* Nombre algo que flote.
* Nombre algo que pique.
* Nombre algo que ruede.
* Nombre algo que vuele.
* Nombre algo que navegue.
* Nombre algo que se derrita.
* Nombre algo que lastime.
* Nombre algo que corte.
* Nombre algo que arda.
* Nombre algo que trote.
* Nombre algo que se pegue.
* Nombre algo que excave.
* Nombre algo que se abra.
* Nombre algo que suene.
* Nombre algo que se mueva.
* Nombre algo que brille.
* Nombre algo que se coma.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad para escuchar y comprender los conceptos
* La habilidad para pensar y relacionar
* El enriquecimiento del lenguaje
* La confianza

Edad 4 - Semana 40

Saltando la Cuerda

Coloque un pedazo de cuerda de tendedera (soga) o una cuerda de saltar en el piso o la tierra. Dígale al niño que salte por encima de la cuerda. Fije con precinta, ate o asegure un extremo de la cuerda a una silla, la pata de una mesa u otro objeto, para que el extremo de la cuerda esté a una altura aproximada de cuatro pulgadas sobre el piso o la tierra. Sujete el otro extremo de la cuerda a un nivel de cuatro pulgadas, para que esté paralela al piso o a la tierra. Dígale al niño que salte por encima de la cuerda alzada. Permita que el niño salte de un lado a otro a este nivel, hasta que tenga confianza para saltar.

Se puede aumentar gradualmente la altura de la cuerda. Puede asegurarse con una pila de libros, ladrillos o algún otro objeto pesado. Continúe aumentando la altura gradualmente hasta que la cuerda esté tan alta como el niño pueda saltarla cómodamente.

En otra ocasión, escoja una altura cómoda para que el niño salte mientras uno de los extremos de la cuerda esté asegurado. Columpie la cuerda lentamente de un lado a otro para que el niño la observe y pueda saltar por encima de la cuerda con éxito. Anime al niño a practicar esto hasta que pierda el interés o parezca estar cansado. Esta actividad debe repetirse a menudo hasta que el niño se sienta seguro al saltar por sobre una cuerda en movimiento.

Escoja una cuerda de saltar que tenga el largo adecuado para el niño y muéstrele el modo de sujetar la cuerda con ambas manos. Indíquele que ponga la cuerda detrás de él y la mueva lentamente por encima de su cabeza, que permita al centro de la cuerda caer y tocar el piso o la tierra. En ese punto, instrúyale que salte por encima del centro de la cuerda y la lleve otra vez detrás de él como lo hizo al empezar. Dígale al niño que repita esta acción muy despacio al principio, y que a medida que se sienta más confiado, acelere el movimiento de la cuerda. Con la práctica, el niño debe ser capaz de desarrollar habilidad para dar vuelta a la cuerda y saltar por sobre ella. A esta edad, la mayoría de los niños disfrutan de saltar la cuerda independientemente. Sin embargo, algunos no desarrollan esta habilidad sino después de ingresar a la escuela.

Cuando el niño haya desarrollado alguna habilidad para saltar la cuerda, cuente las veces que él pueda saltar sin fallar.

El niño puede también practicar a saltar con un aro "hoola" sujetándolo con ambas manos, dándole vuelta como a la cuerda y saltando. El niño puede contar también las veces que puede saltar de este modo sin fallar.

Esta actividad desarrolla:

* Una mayor habilidad para saltar
* La coordinación motora gruesa
* El conocimiento adicional del concepto "por encima de"
* La habilidad para observar un objeto que se mueve y reaccionar en el momento preciso
* La habilidad adicional de contar
* La confianza

Edad 4 - Semana 41

Palpe y Diga

Coloque por lo menos cinco objetos distintos en una caja de zapatos que tenga tapa. Corte un agujero en la tapa que sea lo suficientemente grande como para que la mano del niño pueda pasar por él. Los objetos deben ser lo suficientemente pequeños como para pasar por el agujero de la caja y para que el niño los agarre con facilidad. Algunos objetos que se recomiendan son: Una cuchara, una piedra, un cilindro vacío de película fotográfica, un juguete pequeño y un botón grande.

Muestre los objetos al niño y permítale que palpe y nombre los objetos a medida que Ud. vaya colocándolos en la caja de zapatos. Nombre uno de los objetos y dígale al niño que meta la mano en la caja, busque la forma del objeto nombrado y lo saque a través del agujero de la tapa. Elogie al niño si tiene éxito. Si tiene dificultad para seleccionar el objeto, trate de darle indicaciones en cuanto a la forma o el tacto del objeto. Si esto no ayuda, saque el objeto y háblele del mismo, permitiendo al niño palparlo de nuevo. Ponga el objeto a un lado y nombre otro objeto para que el niño lo saque de la caja. Continúe con esta actividad hasta que el niño tenga éxito la mayor parte de las veces. Cambie los objetos y repita esta actividad en otra ocasión.

Como extensión de esta actividad, escoja tres cosas que sean suaves y tres cosas que sean ásperas, tales como un pedazo de plástico suave, un botón, un juguete de cubierta suave, una tapa de botella áspera, un pedazo de papel de lija o una piedra áspera. Coloque estos objetos en la caja de zapatos con el agujero en la tapa y dígale al niño que palpe dentro de la caja en busca de algo que sea suave o áspero. Haga esto hasta que la caja se haya vaciado de los objetos suaves y ásperos. Después anime al niño a palpar y decirle a Ud. las cosas de la casa que sean suaves y ásperas. El niño disfrutará de palpar las piezas del mobiliario en busca de las partes suaves y las ásperas. También disfrutará al moverse por toda la casa, descubriendo y hablando sobre el tacto de las diversas cosas que palpe. Entonces él puede identificar algunos otros nombres por el tacto de las cosas, tales como suaves, esponjosas, rasgadas, desiguales, pegajosas, toscas, etc.

En otra ocasión se puede repetir el mismo procedimiento de la caja de zapatos con tapa con objetos blandos y duros. Algunos objetos que se sugieren son: Una pelota de algodón, un pedazo de tela, una pelota desinflada, un pedazo de madera, una cuchara, una tapa de botella, etc. Cuando la caja esté vacía, el niño puede disfrutar al encontrar objetos duros y suaves dentro de la casa y decirle a Ud. acerca de ellos.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional de las sensaciones táctiles
* La habilidad de recordar los nombres de los objetos por el tacto
* La habilidad para distinguir entre áspero y suave
* La habilidad para distinguir entre duro y blando
* La habilidad para tomar decisiones
* El enriquecimiento del lenguaje
* La confianza

Edad 4 - Semana 42

Los Alimentos

A los niños de esta edad se les debe hacer conocer que los buenos hábitos alimenticios son indispensables. Esta actividad está diseñada para identificar las clases básicas de alimentos para el niño. Se destina a interesar al niño lo suficiente como para que tenga deseo de comer correctamente.

Reúna cuatro platos de papel. Ayude al niño a seleccionar y recortar de una revista fotografías de los siguientes alimentos: Pan, cereal, carne, leche, queso, frutas y vegetales. Dígale al niño que pegue las fotos del pan y del cereal en un plato, la de la carne en el segundo plato, la de la leche y el queso en el tercer plato y la de las frutas y los vegetales en el cuarto plato.

Ponga los cuatro platos de papel en fila. Anime al niño a que nombre los alimentos que hay en cada plato. Dígale que, para estar saludable, él debe comer todos los días algo de cada una de estas clases de alimentos. También dígale que las personas que no comen los alimentos correctos no se sienten bien y se enferman más a menudo.

Anime al niño a mirar las fotos de otros alimentos en revistas viejas y a recortarlas. El niño puede situar entonces las fotos de los alimentos en el grupo del plato que sea correcto.

En otra ocasión, se puede motivar al niño para que seleccione (con la orientación de Ud.) su propio menú. El puede escoger una foto de un alimento de cada uno de los cuatro grupos y recortarla. Debe animársele a escoger fotos que parezcan porciones normales de cada alimento. Se puede entonces dividir con un marcador de fieltro un plato de papel en cuatro secciones para distinguir las cuatro secciones. Esto le indicará al niño los cuatro grupos distintos de alimentos. El niño puede entonces, o bien poner los alimentos escogidos en las cuatro secciones del plato, o bien deseará pegarlos en sus lugares. Quizás haya suficiente interés para el niño en seleccionar en diversas ocasiones otros menúes para él mismo.

A la hora de comer, el niño debe ser capaz de identificar los alimentos que haya en su plato y decir a qué grupo pertenece cada uno. Se espera que esto anime al niño a estar interesado por comer una diversidad de alimentos.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de los distintos grupos de alimentos
* El conocimiento de que los alimentos adecuados son necesarios para la buena salud
* El enriquecimiento del lenguaje al identificar los alimentos
* La habilidad para clasificar o agrupar los alimentos
* La confianza
* El interés por hacer selecciones de alimentos
* La coordinación motora fina al recortar y pegar

Edad 4 - Semana 43

Saltando a Distancia

Ponga dos cuerdas o piezas de hilacha paralelas entre sí y muy juntas. Dígale al niño que imagine que el espacio entre las dos cuerdas o piezas de hilacha es un río muy estrecho. Instrúyale al niño que salte por encima del río estrecho. Dígale que él puede saltar por encima de ese río sin mojarse, porque es muy estrecho.

Mueva las cuerdas algo más separadas pero lo suficientemente próximas como para que el niño pueda saltar con éxito por encima de ellas. Dígale al niño que este río es más ancho que el río estrecho. Indíquele que salte por encima del río y que tenga cuidado de no caerse dentro y mojarse. Si el niño no puede saltar por encima del río más ancho, permítale que pruebe otra vez o bien junte las cuerdas o las hilachas a menor distancia. Si él salta con éxito, dígale que es un buen saltador y que no se mojó.

Separe las dos cuerdas algo más. Póngalas a suficiente distancia como para que el niño no pueda saltar por encima de las dos cuerdas o hilachas paralelas. Dígale al niño que este río es muy ancho. Es el más ancho de los tres ríos. Anime al niño para que trate de saltar por encima del río más ancho. Si el niño no puede saltar por encima de las dos cuerdas paralelas, dígale: "Uy, te mojaste". Si el niño puede saltar, dígale: "Puedes saltar por sobre el río más ancho y no te mojaste".

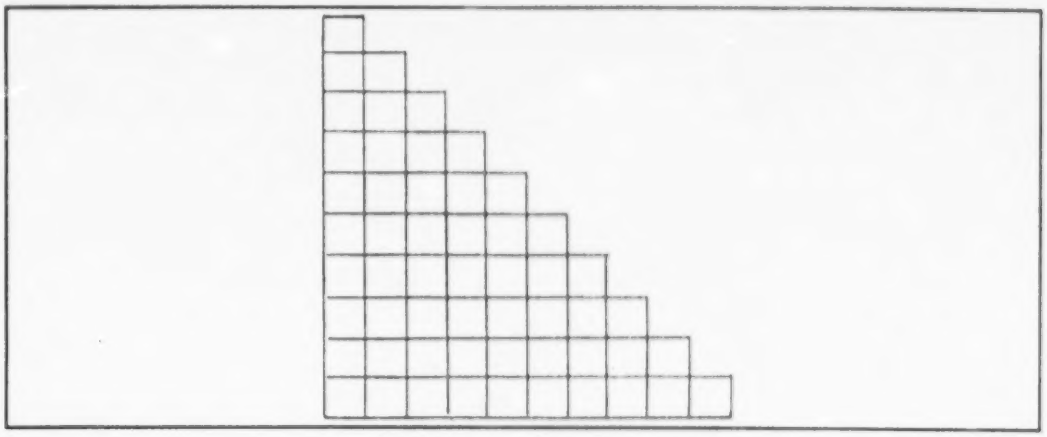
Repase las palabras estrecho, más ancho y el más ancho con el niño. Para reforzar el concepto, rasgue un pedazo de papel en tres tiras para que una sea estrecha, otra algo más ancha y la última mucho más ancha. Haga el juego de "Escoger" con el niño. Indíquele al niño que escoja una de las tres tiras que Ud. nombre, que deben llamarse la estrecha, la más ancha o la más ancha de todas. Siempre que sea posible, trate de usar estas palabras para reforzar los conceptos con el niño.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación motora gruesa
* La habilidad para saltar a una distancia dada
* La habilidad para distinguir entre estrecho, más ancho y lo más ancho
* La habilidad para seguir las indicaciones
* Las habilidades de escuchar
* La confianza

Edad 4 - Semana 44

Numere las Escaleras y Cuéntelas



Si los tiene disponibles, reúna 55 botones de camisa o parecidos que sean aproximadamente del mismo tamaño. Para esta actividad se pueden usar tapas de botellas, frijoles, piedrecitas o cuadrados de papel del mismo tamaño en vez de botones para esta actividad.

Indíquele al niño que ponga un botón sobre una zona de trabajo lisa. Después indíquele que ponga dos botones en fila bajo el primero. Agregue tres botones debajo de la fila de dos botones. Haga lo mismo para las filas subsiguientes, agregando uno más a cada hilera hasta que haya diez hileras. Este arreglo debe consistir de diez hileras rectas uniformes que parezcan escaleras, con un botón en la parte superior y una hilera de diez en la base. Cuente con el niño los objetos en la diagonal mientras él mueve su dedo índice por las "escaleras" hacia abajo y después hacia arriba de las "escaleras". El niño puede disfrutar también de contar el número total de objetos que se usó para formar las hileras y parecerse a una escalera.

En otra ocasión, escriba los números del 1 al 10 en tarjetas de índice individuales, rectángulos de papel o use platos pequeños de papel. Mezcle las tarjetas, los rectángulos o los platos de papel y colóquelos en una pila, con los números hacia abajo. Anime al niño a voltear uno de ellos, leer el número que tenga escrito y contar otros tantos botones (u objetos semejantes) y colocarlos en la tarjeta, el rectángulo o el plato. Ayude al niño a identificar el número y a contar. Esta actividad debe continuarse hasta que todos los números hayan sido volteados y todos los 55 botones u otros objetos que se usaron para hacer las "escaleras" hayan sido contados y situados correctamente.

El niño necesitará de mucha práctica para identificar los números y contar los objetos correctamente. Al contar los objetos, será útil si el niño mueve cada objeto pequeño mientras él cuenta. Después debe mover cada pieza a una nueva posición para hacer una nueva pila. Si el niño salta un número al contar, pídale que empiece de nuevo y cuente lentamente para que no se equivoque. Ayude al niño si no sabe qué número viene después cuando esté contando.

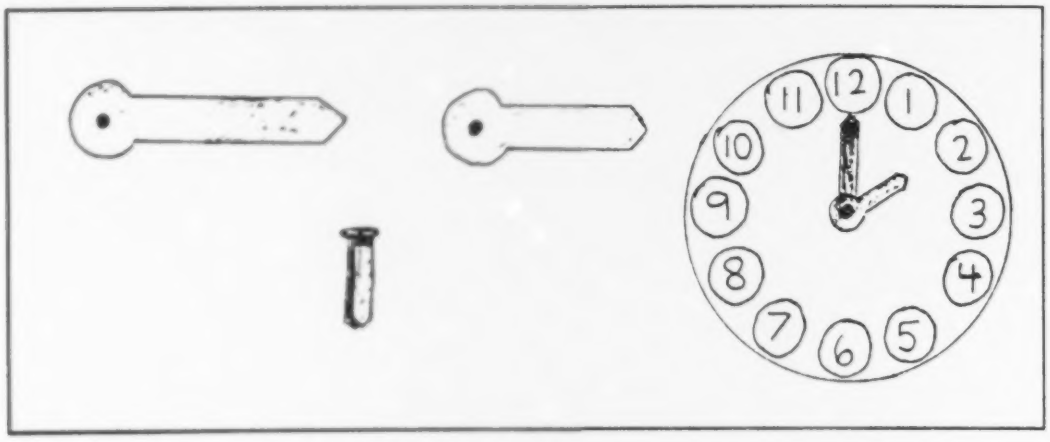
En otra ocasión, se pueden colocar las tarjetas numéricas, los rectángulos o los platos de papel en orden del 1 al 10. Se puede hacer esto igualmente con barajas viejas, pero asegúrese de que el niño comprenda que debe llamarse "uno" al "as". Cualesquiera tarjetas que Ud. decida usar pueden colocarse entonces en orden numérico. Si Ud. usa un paquete entero de barajas viejas, el niño puede disfrutar al igualar las cartas que tengan el mismo número. Después se pueden colocar estas pilas en orden numérico.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional del conteo consecutivo
* El conocimiento adicional de uno más, a medida que aumentan los números
* La habilidad para situar los números por orden numérico
* La habilidad para contar objetos e igualar el número correcto
* La confianza

Edad 4 - Semana 45

El Reloj



Use una moneda de a centavo para hacer el contorno y dibuje doce círculos pequeños alrededor del borde interior de un plato de papel grande. Será más fácil espaciar los pequeños círculos si Ud. dibuja los de la parte superior y la parte inferior primero, después los del centro a ambos lados. Esto dejará lugar para espaciar parejamente el resto de los doce círculos. Escriba con un marcador de fieltro fino los números del 1 al 12 en los círculos adecuados para que representen los números de un reloj. Dibuje dos pedazos de cartón para representar las manecillas del reloj. Recorte una más corta que la otra y los bordes de cada manecilla para que parezcan una punta. Fije las manecillas con un sujetador de papeles de metal amarillo al centro.

La mayoría de los niños están familiarizados con los relojes digitales y muy pocos han prestado atención a un reloj analógico ordinario. Dígale al niño que hay dos clases de relojes. Si es posible, muéstrele la diferencia. Un niño a la edad de cuatro años debe ser capaz de contar hasta sesenta, pero es probable que no comprenda los conceptos numéricos hasta esa cantidad. Por lo tanto, el reloj hecho con un plato de papel es una buena manera de explicar el concepto del tiempo. El niño debe comprender el concepto de las horas, pero los minutos y los segundos son demasiado abrumadores para la mayor parte de los niños de esta edad. Una vez que el niño tenga confianza al identificar la hora, se le puede explicar el concepto de los minutos al observar una segunda manecilla que dé una vuelta alrededor de la cara de un reloj de pared o de pulsera.

Para empezar esta actividad, enséñele al niño el reloj hecho con el plato de papel. Señale los números que están dentro de los círculos a medida que cuente del 1 al 12. Pregúntele al niño cuál de las manecillas del reloj es la más larga. Dígale que ponga la manecilla más larga (la mayor) en el número 12. Asegúrese de que el niño conozca que a la mayor de las manecillas se le llama el "horario" y a la menor el "minutero". Indíquele al niño que ponga la manecilla más corta en la posición de la 1. Dígale al niño que el reloj muestra que es la 1 en punto. Dígale al niño que mueva la manecilla mayor una vuelta completa alrededor de la esfera. Asegúrese de que el niño comprenda que se necesita una hora de tiempo para que la manecilla grande se mueva una vuelta completa y regrese al mismo lugar. Indíquele al niño que mueva la manecilla pequeña y la ponga apuntando al 2. Pregúntele al

niño qué hora es. Dígaselo si él no comprende. Permita que el niño continúe moviendo las manecillas grande y pequeña e identifique la hora correcta a medida que se muevan las manecillas.

No es necesario explicar los conceptos de "mañana" y "tarde", ni el día de 24 horas, hasta que el niño haya tenido mucha práctica de mover las manecillas del reloj y recordar la hora correcta.

Será muy útil si se puede situar un reloj analógico a la vista del niño durante un espacio de tiempo. De este modo, el niño puede observar el secundario, así como el movimiento más lento del minutero (la manecilla grande) y del horario (la manecilla pequeña) a medida que cambien de posición lentamente.

Como extensión de esta actividad, marque en el piso en forma de círculo 12 espacios con precinta de recubrir, o use 12 piedras como señaladores en el exterior para representar los espacios entre los números de un reloj. Permita que el niño le ayude a contar doce platos de papel o pedazos de papel. Anime al niño a decirle qué número debe escribirse en cada plato, hasta que los números del 1 al 12 estén escritos en ellos. Pídale al niño que le ayude a colocar los platos de papel o los pedazos de papel numerados en la posición correcta para que parezcan un reloj grande. Estos pedazos deben fijarse entonces con precinta de recubrir.

Permita que el niño camine alrededor en el sentido que se mueven las manecillas del reloj, usando los platos de papel o los pedazos de papel como peldaños. Debe animarse al niño a decir el número correcto mientras se para sobre cada plato o pedazo de papel numerado. Esto reforzará las posiciones de los números que representan a las horas y orientará al niño respecto del significado de moverse en el mismo sentido que las manecillas del reloj.

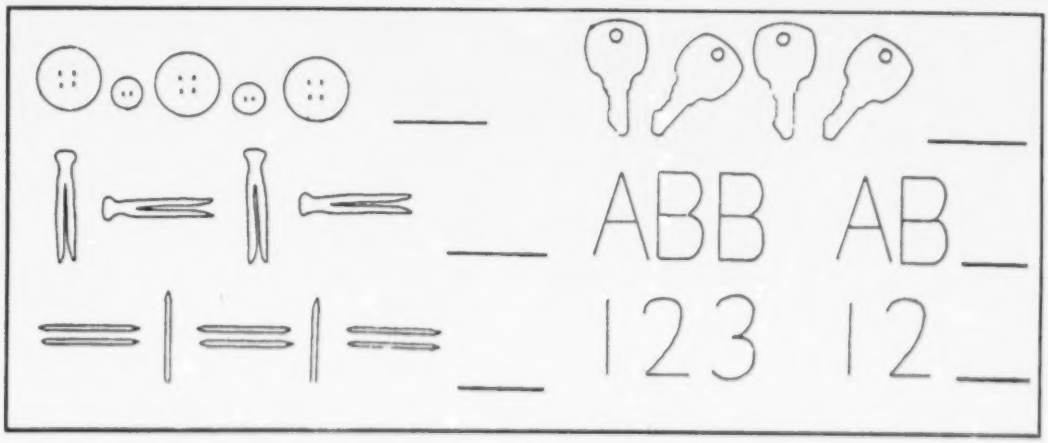
Para mayor interés, el niño puede caminar en sentido contrario e identificar los números. Esto ayudará también al niño con la colocación de los números y la comprensión del movimiento a la inversa de las manecillas del reloj.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional de los números del 1 al 12
* El conocimiento de un reloj
* El conocimiento del tiempo y de la hora
* El conocimiento de las posiciones de los números en un reloj
* El conocimiento adicional de los conceptos grande y pequeño, largo y corto
* El conocimiento de las direcciones en el mismo sentido que las manecillas del reloj y en el sentido opuesto
* La confianza

Edad 4 - Semana 46

Las Pautas



Una pauta es un modo de hacer algo y repetirlo. Su niño puede que no comprenda la palabra "repetir". Por lo tanto, le recomiendo que use la expresión "hacerlo otra vez". Muchos materiales distintos se pueden usar para hacer una pauta o un diseño. La idea es mostrar al niño una pauta y preguntarle qué viene a continuación, cuando la pauta se extiende o continúa. Esto es indirectamente un requisito previo para el deletreo, es decir, pronosticar o determinar qué letra sigue en una palabra.

Algunos materiales que se recomiendan para hacer pautas son: Botones, horquillas de tender ropas, palillos de dientes, una gran colección de llaves, tiras de papel de colores, etc. Los diseños de las pautas para estos materiales son como sigue:

* Se puede hacer una pauta de botones con botones grandes y pequeños. Entonces debe preguntársele al niño qué viene a continuación en la pauta. Después el niño puede continuar la pauta.

* Se puede "leer" una pauta de horquillas de tender ropa con una apuntando hacia arriba y otra hacia un costado. Se puede preguntar entonces al niño qué viene después en la pauta y entonces continuar con ésta.

* Se puede hacer una pauta de palillos de dientes para que dos de ellos estén paralelos y uno vertical. Entonces se puede preguntar al niño qué viene después y continuar con la pauta.

* Se puede hacer una pauta con llaves, situando dos de ellas con las puntas tocándose para formar una "V". El niño debe ser capaz de continuar la pauta después.

* Se puede formar una pauta de tiras coloreadas con los colores rojo, azul, rojo, azul. Entonces debe animarse al niño a continuar la pauta.

* Se puede igualmente desarrollar una pauta con letras. Puede decir ABB, ABB. El niño debe ser capaz entonces de repetir esta pauta

indefinidamente.

* Una pauta con números puede ser 1-2-3, 1-2-3. Para esta fecha, el niño debe ser capaz de repetir esta pauta y continuar indefinidamente.

* Anime al niño a hacer una pauta con cubiertos.

Se pueden elaborar pautas más complicadas con otros materiales. Las palmadas a ritmo, los golpes de pies rítmicos, o una combinación de ambos, además de darse palmadas en los muslos o tocarse la cabeza, pueden desarrollarse como pautas. Se puede alentar al niño a que repita lo que Ud. haga y continúe haciéndolo.

Ponga al tanto al niño de las muchas pautas que hay en la casa, tales como las de flores, telas con diseños, tiras u otras pautas de diseños en las ropas, la vajilla, los cubiertos, las lámparas, los azulejos del piso, las alfombras, las prendas, los muebles, el papel de pared, etc.

Esta actividad se puede extender indefinidamente. La misma desarrolla:

* El conocimiento de las pautas
* La habilidad para "leer" las pautas
* La habilidad para predecir o determinar lo que viene a continuación en una pauta
* Las habilidades visuales o de observación
* La apreciación de los diseños y las pautas

Edad 4 - Semana 47

Acertijos de Cuadros

Los acertijos o "rompecabezas" de madera y cartón son costosos, y los niños se cansan pronto de trabajar con los mismos acertijos. Por lo tanto, Ud. puede considerar el hacer los suyos propios. Los acertijos están destinados a desarrollar algunas habilidades básicas. Sirven para desarrollar la coordinación entre el ojo y la mano, comprender las partes de un todo, situar las piezas en una zona dada, resolver problemas y adquirir habilidad en manipular las piezas para el desarrollo de los músculos pequeños. El agregar una diversidad de acertijos con cuadros o fotos debe servir para desarrollar más interés en el niño. Se pueden recortar fotos grandes en colores de revistas, calendarios viejos, libros para colorear o los cuadros que Ud. dibuje o colorée pueden usarse para hacer acertijos. Uno o dos acertijos a la vez es todo lo que se necesita para motivar al niño a trabajar con ellos. Cuando el niño desarrolle más habilidad, se pueden hacer acertijos menores con tarjetas antiguas de felicitación. Siempre que Ud. decida hacer acertijos, tenga en cuenta que un niño de esta edad es capaz de resolver acertijos que tengan por lo menos ocho a diez piezas y puede hasta trabajar con otros de quince piezas o más. Sin embargo, las piezas deben ser lo suficientemente grandes como para que el niño pueda resolver el problema y manipularlas hasta terminar el acertijo.

Se pueden hacer acertijos pegando grandes fotos a colores en pedazos de cartón o cartulina gruesa para letreros. Las partes superior e inferior se pueden cubrir con papel de contacto transparente, pero esto no es necesario. Si Ud. tiene habilidad con una sierra de corte fino, pegue las fotos en pedazos de madera y séllelas con un pegamento especial o sellador transparente. Una vez que el niño resuelva un acertijo varias veces, su interés se desvanece. Por lo tanto, no es necesario construir acertijos complicados.

Una vez que se haya secado el pegamento o sellador, dibuje las formas de las piezas del acertijo. Use curvas o depresiones grandes al confeccionar un acertijo. Las piezas con puntas agudas son difíciles de colocar para un niño. Corte los cuadros en piezas para el acertijo y marque el respaldo de cada pieza con una letra, un número u otro símbolo para identificar las piezas de un acertijo dado. Esto ayudará a mantener las piezas separadas. Guarde cada acertijo en una bolsa de plástico. Permita que el niño resuelva un acertijo a la vez y anímele a guardar ese acertijo en su bolsa plástica antes de tratar de jugar con otro.

Si el niño tiene dificultad para trabajar con acertijos, use un pedazo de cartón en blanco separado debajo del acertijo. Contornée alrededor de cada pieza del acertijo en su lugar adecuado en el cartón en blanco. Esto dejará la forma de cada pieza del acertijo y servirá como guía para el niño al trabajar con el acertijo.

Esta actividad desarrolla:

* La coordinación entre el ojo y la mano
* El conocimiento adicional de las partes de un todo
* La solución de problemas
* La habilidad para manipular las piezas de un acertijo
* Las habilidades visuales (la búsqueda de detalles)
* La confianza e independencia

Edad 4 - Semana 48

Mi Nombre

El nombre de un niño es muy especial para él y a esta edad debe ser capaz de reconocer su propio nombre escrito. Escriba el primer nombre del niño en una tarjeta de índice y pídale que nombre las letras de su nombre. Es importante usar una mayúscula al principio del nombre del niño y minúsculas para el resto de las letras del nombre. El (la) maestro(a) del kindergarten tendrá que "des-enseñar" al niño si se usan solamente letras mayúsculas en el nombre del niño. Puede ser más fácil para el niño formar las mayúsculas, pero no se espera que un niño de cuatro años de edad sujete un lápiz correctamente y escriba su nombre formalmente. Esta actividad está diseñada para poner al niño al tanto de cómo luce su nombre por escrito.

En este momento, Ud. puede desear usar crema de afeitar sobre una superficie lisa y suave, y escribir el nombre del niño con su dedo índice. El dibujo y la escritura con la crema de afeitar se presentaron en la actividad para la edad 4, semana 35. Si Ud. no quiere usar crema de afeitar, use una pasta delgada de harina de trigo extendida sobre papel de cera pegado con precinta adhesiva para asegurarlo. Anime al niño a recordar las letras de su primer nombre. Escriba otra vez cada letra cuidadosamente con letras de molde o de imprenta, para que el niño pueda observar a medida que Ud. forma las letras.

Guíe el dedo índice del niño sobre las letras de su primer nombre y cite a cada letra por su nombre mientras hace esto. Repita este procedimiento varias veces y después anime al niño a trazar por encima de cada letra, de igual modo que Ud. guió su dedo. Entonces dígale al niño que trate de escribir su propio nombre con la crema de afeitar y su dedo índice. Puede ser necesario el reemplazar la crema de afeitar en la zona de trabajo. La crema parece desaparecer después de quedar expuesta al aire. El niño puede necesitar que Ud. escriba cada letra separadamente con su dedo índice mientras él usa su dedo para formar la misma letra debajo de la de Ud. Con la práctica, el niño aprenderá pronto a escribir su primer nombre. Si él está muy interesado, muéstrele el modo de escribir su apellido. Esta actividad se puede repetir muchas veces para mejorar las habilidades del niño en formar las letras. El escribir de este modo es divertido, porque se pueden borrar los errores fácilmente. Al usar papel y lápiz, es difícil hacer que los errores desaparezcan rápidamente.

El niño puede disfrutar al usar arcilla para formar las letras de su nombre. La arcilla casera de jugar puede enrollarse en "serpientes" largas y el niño puede usar un cuchillo plástico o unas tijeras viejas para cortar los pedazos y formar las letras. Para formar las letras se puede usar también spaghetti cocinado.

El niño puede disfrutar al tratar de aprender a escribir todas las letras del alfabeto. Se pueden usar nuevamente los títeres de letras y el niño puede usarlos como guías para escribir con crema de afeitar, en arcilla o en spaghetti. Si el niño adquiere habilidad especial para formar letras, haga puntos en la forma de una letra en un papel y anímelo a conectar los puntos con un creyón para formar la letra. También puede disfrutar de escribir con tiza en un pizarrón.

Esta actividad desarrolla:

* La habilidad para reconocer las letras de un nombre.
* La coordinación entre el ojo y la mano.
* La habilidad para recordar letras en secuencia.
* Sensación táctil para escribir en distintos materiales, tales como crema de afeitar, arcilla, spaghetti, creyón o tiza.
* La confianza

BEST COPY AVAILABLE

Edad 4 - Semana 49

Escuche

El propósito de esta actividad es desarrollar adicionalmente las habilidades del niño para escuchar. A continuación se da una relación de palabras, dos de las cuales son las mismas. El niño debe escuchar cuidadosamente las tres palabras que se le lean y repetir solamente las dos que sean iguales. A continuación van las palabras:

* Casa - lámpara - casa
* Húmedo - puerta - puerta
* Cocinar - cocinar - mirar
* Caja - mesa - caja
* Papel - papel - vestido
* Tapete - alfombra - tapete
* Azul - rojo - rojo
* Pez - verde - verde
* Amarillo - amarillo - naranja
* Cazuela - sartén - sartén
* Niño - niño - niña
* Lamer - pluma - pluma
* Negro - pardo - negro
* Decir - decir - vender
* Sofá - silla - sofá
* Tres - tres - dos
* Nueve - línea - línea
* Niño - nombre - niño

Esta actividad puede usarse como juego durante los viajes. Cualesquiera tres palabras se pueden usar. Use el concepto de "igual" hasta que Ud. esté segura de que el niño tiene confianza. Entonces, en otra ocasión, el niño puede repetir solamente la palabra que sea distinta. Sin embargo, no intercambie los conceptos de "igual" y "diferente" durante una misma actividad. Eso puede desilusionar y confundir al niño. También se pueden usar letras y números, tales como A-A-S, B-C-C, 1-2-2 o 3-4-3.

Esta actividad desarrolla:

* Las habilidades sólidas de escuchar (con un propósito)
* El seguir indicaciones
* El conocimiento adicional de los conceptos igual y diferente
* El enriquecimiento del lenguaje
* La confianza

Edad 4 - Semana 50

Las Ropas

El niño debe estar al tanto de que por razones especiales se llevan distintas clases de ropas. Nuestras ropas mejores se usan de costumbre en ocasiones especiales, tales como las bodas, la iglesia, las fiestas o las reuniones de familia especiales, etc. Hay otras ropas adecuadas para trabajar, jugar, pasear, dormir, nadar, etc. Estas clases de ropas cambian según la estación del año, en los lugares donde existen los cambios de estaciones. Hay algunas ropas que nos mantienen calientes y otras que nos ayudan a sentirnos más frescos cuando hace calor. Un niño de esta edad debe ser capaz de clasificar las ropas en cuanto a la necesidad.

Quizás el niño se interese en hacer folletos estacionales. Haga cuatro folletos con cinco o seis páginas engrampadas cada uno. Escriba el nombre de una estación en la carátula de cada uno de los folletos. Deben decir: Verano, Otoño, Invierno y Primavera. Léale al niño los nombres de las estaciones por orden de ocurrencia. Permita que el niño escoja uno de los folletos para usarlo primero, o bien Ud. puede recomendar que el niño empiece por la estación que esté transcurriendo.

Anime al niño a repasar revistas o catálogos viejos y escoger ropas que sean adecuadas para la estación que se escogió para trabajar. Recorte las fotos y péguelas en el folleto. Trate brevemente de la estación escogida con el niño; en otra ocasión, léale un relato sobre esa estación.

En otras tres oportunidades convenientes, siga el mismo procedimiento para las otras tres estaciones. Asegúrese de que el niño comprende la necesidad de distintas clases de ropas.

Cuando los folletos estén terminados, invite al niño a repasarlos con Ud. Permita que el niño nombre cada pieza de ropa que esté en los folletos. Ayúdelo si es necesario. Escriba el nombre de la ropa en la página e invite al niño a recordar las letras de la palabra. El niño puede disfrutar al nombrar los colores que vea en las ropas. Las palabras de los colores pueden agregarse entonces a la fotografía rotulada de la ropa.

El niño puede desear hacer un folleto para una ocasión especial o uno para ropa de noche. El mismo procedimiento puede seguirse si el niño lo desea o bien él puede sugerir otro modo de diseñar su folleto. En cualquier caso, anímele a hacerlo. Esto ampliará su conocimiento de los nombres, las letras, los colores, el detalle de las fotos de las ropas y mejorará sus habilidades para recortar y pegar, así como aumentará su confianza en sí mismo.

Como extensión adicional de esta actividad, Ud. puede pedir al niño que le diga durante cuál estación él debe usar una cierta clase de ropa, tal como un abrigo, una gorra, un traje de baño, botas, guantes, chaqueta, pantalones cortos, camiseta, camisa, traje, chaleco, guantes y sandalias.

Algunas habilidades que servirán para preparar a su hijo para que sea más independiente deben considerarse en este momento, porque el niño dará pronto comienzo a su enseñanza formal. Un niño de esta edad debe ser capaz de vestirse solo. Debe ser capaz de ponerse una chaqueta y cerrar la cremallera o abotonarla. Debe ser capaz de ponerse las botas y los guantes sin ayuda de

Ud. Una bolsa plástica situada sobre cada uno de los zapatos facilitará que el niño se calce las botas encima. El debe empezar a aprender a atarse las cintas de sus zapatos y debe enseñársele a hacerlo. Practique todas estas habilidades con el niño, para que él no necesite de Ud. a fin de hacerlo cuando vaya a la escuela. Algunos padres y madres se lo hacen todo a sus hijos porque parece más fácil en ese momento. Con paciencia, el niño puede llegar a ser auto-suficiente e independiente.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento de la ropa adecuada que debe usarse
* El conocimiento de las estaciones
* La habilidad para adoptar una decisión
* Las habilidades de escuchar y relacionar
* La coordinación entre el ojo y la mano al recortar y pegar
* El recordar las letras y nombrarlas

Edad 4 - Semana 51

Acciones con el Abecedario

Repase el alfabeto con el niño. Dígale que Ud. tiene una acción para que él la haga o pretenda hacer lo que va con cada letra. Escriba las letras de la Aa a la Zz en tarjetas de índice separadas y las palabras para las acciones al respaldo de cada tarjeta. Las acciones para escribir al respaldo de las tarjetas se presentan a continuación:

Aa - Abanicarse
Bb - Batear una pelota
Cc - Correr
Dd - Dar un objeto
Ee - Encontrar un objeto
Ff - Formar una letra
Gg - Gustar de un alimento
Hh - Halar una cuerda
Ii - Indicar un objeto
Jj - Jorobar una cuerda
Kk - Ponerse un kimono
Ll - Ladear la cabeza
Mm - Mirar por la ventana
Nn - Hacer como si nadara
Oo - Observar las letras
Pp - Patear una pelota
Qq - Quitar un objeto
Rr - Revisar varios objetos
Ss - Serpentear por el piso
Tt - Tomar un objeto
Uu - Usar el lápiz
Vv - Ver una revista
Ww - Dibujar un wafle
Xx - Buscar un xilófono
Yy - Ponerse un yelmo
Zz - Atarse los zapatos

Coloque las tarjetas en una caja o una bolsa y mézclelas. Permita que el niño saque una tarjeta, lea la letra de la tarjeta y le entregue la tarjeta para que Ud. le diga lo que él tiene que hacer. Lea la acción para esa letra y permita al niño hacerla. Ayúdelo si es necesario. Algunas acciones serán rápidas y otras exigirán que el niño haga un ruido. Si el niño tiene dificultad, haga la acción para que él la vea y permítale imitarla. El niño puede estar interesado en hacer sólo algunas a la vez, o puede disfrutar de repasar todo el alfabeto.

El propósito de este juego, de los juegos con los títeres y de los demás juegos con el alfabeto es asegurarse de que el niño tenga suficiente confianza con los nombres y los sonidos de las letras antes de que ingrese al kindergarten.

El juego de acción con el abecedario puede usarse como un juego de acertijos para la familia. Otros miembros de la familia pueden efectuar las acciones y el niño puede tratar de identificar las letras correspondientes. En otra oportunidad, el niño puede realizar la acción y un miembro de la familia puede tratar de identificar la letra para la acción.

Otro modo de hacer este juego es nombrar la acción y hacer que el niño diga la letra que le corresponda. La letra se puede nombrar para que el niño la escuche y él puede entonces identificar de palabra la acción de memoria.

Algunas de las acciones pueden cambiarse para una letra dada. Permita que el niño trate de pensar en acciones que correspondan a letras.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional del alfabeto
* La habilidad para identificar las letras
* La actividad motora gruesa
* Las habilidades de escuchar
* El seguimiento de instrucciones
* La habilidad para relacionar la letra con la acción
* La confianza

Edad 4 - Semana 52

La Bolsa Viajera

El niño se encantará ayudándole a preparar una bolsa especial para llevarla con él siempre que la familia vaya de viaje o de visita.

Escoja una bolsa de noche o una bolsa de compras y permita que el niño la sostenga. Dígale al niño que está vacía y que es de peso ligero. Dígale también al niño que Ud. le ayudará a escoger algunos objetos para ponerlos en la bolsa. Recálquele que, cuando Ud. esté lista para salir, habrá cosas muy especiales en la bolsa para que él las use.

Algunos objetos que se recomienda son: Creyones, un cuaderno de papel, barajas viejas, una plancha de franela con distintas formas de fieltro en colores para hacer cuadros con formas, un animalito de peluche, limpiadores de pipas, una muñequita o un automovilito, una pelota de hilacha o calcetín y un recipiente plástico con objetos pequeños especiales, tales como llaves, botones, animalitos plásticos, etc.

La plancha de franela puede hacerse cubriendo un pedazo de cartón corrugado que tenga aproximadamente 8½ por 11 pulgadas con un pedazo de franela de colores. Se recomiendan los colores verde claro, azul o amarillo. Los extremos sueltos pueden fijarse al respaldo del cartón con precinta de recubrir. Los pedazos de fieltro se pueden recortar de retazos o bien comprar cuadrados de varios tamaños de formas geométricas. El niño puede ser muy creativo y desarrollar cuadros interesantes con las formas. Los pedazos sueltos pueden guardarse en una bolsa plástica.

Cuando la bolsa esté llena, permita que el niño la sostenga. Pregunte al niño por qué la bolsa no esta vacía y es más pesada. Háblele sobre el por qué hay una diferencia. ¿Puede recordar el niño algunos de los objetos que hay en la bolsa? Si no, vacíela y nombre cada objeto mientras los pone de regreso en la bolsa. Este es un buen adiestramiento para que el niño recuerde de memoria.

Antes de salir de la casa con la bolsa, trate de agregar una pequeña merienda para el niño, tal como ciruelas pasas, un paquete cerrado de galletitas o de galletitas con figuras de animales. Una bebida envasada y sellada sería también una sorpresa agradable para el niño. Siéntase libre de cambiar el contenido de la bolsa, pero asegúrese de tener siempre una bolsa empacada. Créame, puede ser un salvavidas.

Esta actividad desarrolla:

* El conocimiento adicional de los conceptos lleno y vacío
* El conocimiento adicional de los conceptos ligero y pesado
* El recordar de memoria
* El conocimiento de prepararse para las actividades fuera de casa
* La inter-acción con el lenguaje

¡LENTA, PERO CONTINUAMENTE, ESTOY LISTO(A)!

NOTAS

La Sra. June R. Oberlander es una maestra de kindergarten jubilada que enseñó durante 19 años en las Escuelas Públicas del Condado de Fairfax, en Virginia. Antes de eso, fué maestra de kindergarten en una iglesia durante tres años. Además, antes de iniciar una familia, ella enseñó ciencias en general y biología durante seis años.

June y su esposo, Clyde, tienen dos hijos y seis nietos crecidos. Ella fué inspirada a redactar "Despacio y Constantemente, Prepárenme" para asegurarse de que sus nietos se beneficiaran de las experiencias estimulantes del aprendizaje durante el desarrollo.

DESPACIO Y CONSTANTEMENTE, PREPARENME

Un Manual para los Padres y las Madres

¡El Libro Singular que Crece con su Hijo(a)!
Le Dice Cuándo, Cómo y Qué Habilidades Desarrolla.

SLOW AND STEADY, GET ME READY (DESPACIO Y CONSTANTEMENTE,PREPARENME) es el libro de recurso que ahorra dinero, fija tendencias y es sensible ambientalmente para la pre-escuela, que informa a los padres y a los prestadores de servicios de atención en cuanto a lo que ellos pueden y deben estar haciendo en los hogares para enseñar habilidades básicas de preparación que son necesarias para que un(a) niño(a) logren el éxito en la escuela.

Proporciona 5 años de actividades por un costo de menos de dos centavo al día.
Ahorra dinero al emplear materiales caseros para las actividades.

SLOW AND STEADY, GET ME READY (DESPACIO Y CONSTANTEMENTE, PREPARENME) enriquece el vínculo entre los padres y el (la) niño(a) mediante la inter-acción cercana. Su niño(a) está listo(a) al nacer para aprender. Tome parte en esta experiencia; construya un cimiento sólido para el desarrollo de su niño(a). Este manual beneficioso debe ser parte de la biblioteca de cada padre o madre, abuelo o abuela y prestador(a) de servicios de cuidado a los niños de ambos sexos.

¡LO MEJOR QUE USTED PUEDE INVERTIR EN SU NIÑO(A) ES SU TIEMPO!

SLOW AND STEADY, GET ME READY (DESPACIO Y CONSTANTEMENTE, PREPARENME)

ha sido usado por:

Padres y madres - Pediatras - Lekotek - Talleres de Trabajo de la Vida Cristiana - Crianderas - Prestadores de Servicios de Guarderías Infantiles - Hospitales de los Programas de Enseñanza para el Nacimiento y la Familia - Niñeras en los Hogares

Mastros de:

Head Start
Enseñanza de Impedidos
Patología del habla
Escuelas hogareñas
Niños autistas
Retrasados mentales
Defectos auditivos

Publicado por:
BIO-ALPHA, INC.

ISBN 0-9622322-4-6